秘技宝典·续

电子游戏

秘技宝典 续篇



收入2000余条秘技!

内容新、资料全、实用性強!
有了她,您的闯关之路将更为平坦!
有了她,您的游戏生活将更有乐趣!

华龄出版社



专业游戏开发者和业余玩家必备的经典

揭开游戏的神秘面纱，
带你迈入一个崭新的境界！
如鱼得水的感觉——
从你拥有《宝典》才真正开始！

全新的《秘技宝典》在这里与您见面！

大量登载最新次世代游戏简介与秘技！



ISBN 7-80082-700-3
9 787800 827006
ISBN7-80082-700-3/TP·8 定价：18.80元

本书集资料性、工具性、实用性、娱乐性于一身，除收录最新游戏秘技外，对每款作品均有简洁明快的叙述及评价，对于游戏界业内人士与普通玩家，均有阅读、参考并加以收藏的价值。

电子游戏秘技宝典·续

华龄出版社



电子游戏

秘技宝典·续

华 龄 出 版 社

责任编辑：魏　兰

秘技宝典·续

（名品消费杂志社编）

华龄出版社出版发行

（北京市西城区大红罗厂乙3号）

中国人民解放军1201工厂印刷　新华书店经销

1997年4月第1版　1997年4月北京第1次印刷

开本：850×1168毫米　1/32　印张：11

字数：158千字　印数：1－10000册

ISBN7－80082－700－3/TP·8

定价：18.80元

Scanned by GXB on Oct.22th 2015.

序

秘技和攻略一样，都是闯关族不可缺少的工具。自《秘技宝典》一书推出以来，时至今日，在秘技方面国内市场几乎是一片空白。而本书正是为了弥补这方面的欠缺，在对《秘技宝典》的遗漏作出了全面补充外，又对94起至96年12月31日为止的次世代游戏秘技进行了详尽完整的介绍，并附有游戏的简介，将尽2000余条。实为同类书籍中的权威之作，也是游戏玩家攻关必备的良师益友！

《秘技宝典·续》一书，以游戏类型进行分类，按字母顺序排列，即以ACT类始，至TAB类结束，简明易查，方便实用！

本书因覆盖面广，内容繁浩，又加之秘技对精确性要求极高，所以，虽然我们在编辑方面已竭尽全力，但仍免不了有所疏漏，希望GAME同好在阅读参考本书的同时给我们多提意见，我们会认真听取，将以后的书籍编得更好、更精彩，为丰富国内电玩书刊市场贡献一份绵薄之力！

编者

总目录

索尼(PS)……………………………………………… 5

PS 机能简介 ……………………… 6
PS 游戏大排行 ………… 32、96
ACT 类 ……………………………… 15
ARPG 类 ………………………… 27
AVG 类 ……………………………… 33
ETC 类 ……………………………… 45
FIG 类 ……………………………… 55
PUZ 类 ……………………………… 83
RAC 类 ……………………………… 97
RPG 类……………………………… 109
SLG 类……………………………… 117
SOC、SPT 类………………………… 139
STG 类……………………………… 157
TAB 类……………………………… 181

世嘉土星(SS)………………………………… 193

SS 机能简介 ……………………… 194
96 年日本游戏总排行……… 350
世嘉与百代两大公司合并… 352
ACT 类……………………………… 201
ARPG 类 ………………………… 213
AVG 类 …………………………… 217
ETC 类……………………………… 229
FIG 类 ……………………………… 237
PUZ 类……………………………… 259
RAC 类……………………………… 269
RPG 类……………………………… 281
SLG 类 ……………………………… 287
SOC、SPT 类 ……………………… 303
SRPG 类 ………………………… 315
STG 类 ……………………………… 319
TAB 类……………………………… 339

游戏类型中英文对照

ACT	动作类	TAB	桌上类
STG	射击类	SPG	体育类
RPG	角色类	ARPG	动作 RPG
SLG	模拟类	RAC	赛车类
AVG	冒险类	ETC	其他类
PUZ	智力类	SOC	足球类



PLAYSTAION

PS 机能简介

PS 的硬体设计构思

1：拥有图像工作站的 3D－CG 功能。

正当高级图像工作站能够在每秒处理 100 万条矢量（VICTOR）时，3D RENDERING 能力也提高至每秒数十万个多边形，而同时亦出现了立体图像有更高表现能力的材质贴图技术（TEXTURE MAPPING）。材质贴图是在多边形表面贴上平面图像，令 3D 物体更有质感的革命性技术。

PS 也以相同的机能为目标，只是有别于图像工作站那种以顺滑而美丽的边结多边形来表达三次元空间的方式，游戏机多数会把物件分解成较少的部件，这是因为将很多角色分散在空间各处的用法较多，角色也时常因为受到攻击而要分解。因此，多边形各自独立的构造比起把顶点资料边结在一起更为适合，PS 便采用了把多边形的构成部分当作是三角形和四边形、令每个多边形都有独立顶点资料的方法。

PS 预想中的多边形描绘能力，是以每秒 60 幅来显示 36 万个多边形（有平面阴影的 50 像素独立三角形），亦即在同画面处理 6000 个多边形。这里所指的一画面是 NTSC 制式的 1FIELD，而如果横解像度是 640 点，构成 1 FIELD 的直解像度便是 240 点 = 153600 像素（注：画面的正常比例是 240 点，合计为 640 × 480 点，但由于实际上是隔行显示 INTERLACED DISPLAY，因此正确为说是在

同一画面上，作每块解像度为640 × 240点的2 FIELD扫描）。不单如此，如果要处理的是高解像画面，多边形数目自然会因扫描方法改变而减少，再加上在多边形上使用的阴影及半透明效果等，这对硬件的要求更为提高，对于这种情况，PS的开发人员也以每秒20万个多边形的描绘能力为目标。

不过，就算描绘能力再高，若3D运算能力不能随之提高，空间内各物体的平行移动、旋转与扩大与缩少时的座标变换，以及投影在2D层面的透视变换、复数光源处理等运算，不能和描绘同步的话，整体平衡便不能维持，3D－CG就不可即时出现。

普遍图像工作站都是以CPU的软件处理来进行这类复杂的工作，但即使是最先进的64BIT RISC CPU，要即时进行这么庞大的计算是很困难的。因此，最高级的图像工作站除了CPU外，还用硬件形式设置了进行高速3D座标变换的“几何引擎”，这就是以高速运行矩阵运算的特殊处理器，而PS内部亦装设了这种几何引擎，以进行每秒36万 × 3顶点（一个三角形）＝108万个顶点运算。但是，只对显示中的多边形作顶点运算是不够的，有很多如物体背面及阴面物体等，也需要进行顶点运算。

2：媲美业务用游戏机的2D图像描绘功能。

业务用游戏机可配合应用程式来强化硬件，结果导致与家用机之间的差距太大。在90年初陆续推出市面的16BIT家庭用游戏机，好不容易才能在一个画面内处理约100个角色，而当时最高性能的业务用基板，已能让1000个角色同时移动，即是家庭机的10倍。

不单如此，业务用游戏机所采用的是FRAME暂存方式，而家庭用的因为成本限制，只有LINE暂存区，因此能够排列在1条水平线上的角色数目便非常有限。举个例子，1条水平线上最多只能处理8个角色

，故此在玩 RPG 时，4 个以上的动画人物打横排成一列时，便到达了显示的极限，人物便会时隐时现。至于 PS 便能比业务用基板处理多 3 倍角色，即是 4000 个角色。

另一方面，PS 也是把卷轴面（背景面）当作较大的角色或以其集合体来表现的，这实现了角色与卷轴面的结构统一，硬件的设计亦因而较容易。同时，纵使因成本关系而限制了 VRAM 的容量，也不用独立分配记忆体给角色及卷轴使用，这即代表软件的自由度增加了。不过这情况下，由于复数卷轴面一定要以角色的集合体来表现，因此必须特别加强角色的显示能力。例如一画面的角色描绘能力是 4000 个（8 × 8 点）的话，那么在 320 × 240 点的中解像度画面，就可在 1/ 60 秒内涂绘 3 次以上。〔4000 × 8 × 8 ÷（320 × 240）= 3.33 次〕

这描绘画面的速度叫"像素率"，是显示硬体能力的一个指标，而像素率也因应使用记忆体类别而不同。一般所使用的 DRAM，描绘的画面愈大，率值便愈接近顶峰，而 PS 将这顶峰值设定为每秒 6 千 7 百万个像素（每角色是以 15BIT 的像素颜色来描绘）

3：绝不逊色于工作站及个人电脑的 CPU 运算功能。

在旧有家庭用电视游戏机中，由于使用运算速度比同等级数 RISC – CPU 慢的 16 BIT CISC – CPU（复杂指令群电脑），即使利用组合语言（ASSEMBLER）来编写程序也超越了机能上的极限。同时，资料传送速度之低，在系统上构成了一个大樽颈区，即使象读入 CD – ROM 时的每秒 150DB 传送速度，也要无奈地停止所有运算和图画、声音的输出。

PS 采用了当时最先进 RESC 技术所制成的 CPU，而因为那时的工作站也是刚刚开始引入这种晶片，CPU 本身的价格每枚也要数万日元。基于 RISC – CPU 的高处理速度，编写程序

的语言已由难以明白的ASSEMBLER过渡到记述性更高的C语言，而C COMPILER的编码效率已渐不逊色于直接由ASSEMBLER PROGRAMMER去编写程式，这提高了软件的开发效率。

4：电视(NTSC/PAL)能够表现的最佳的图像输出。

在以往家庭游戏机的各种影像输出中，RF信号在提高解像度后便会变得模糊不清，而最近备有VIDEO输入端子与S端子的电视机也增加了不少，因此能够输出电视所可表现的最高质画面便是PS的目标。

在日本，电视台渐渐采用数码式播放器材，尤其是部件式D1－VTR的画质已大大超越了组合式镭射影碟的质素。这种画像传送讯号叫4：2：2方式，光度与色差分别是4倍fsc。如果家庭游戏机能够把640点×480点解像度的数码BUS BAND画面，以RGB各8点的解码法直接输出，就可有超越D1－VTR的画质。

音响方面全部统一为PCM音源，信号的SAMLING RATE则是采用和音乐CD一样的44.1DHZ，而输出解码能也和音乐CD一样采用16BIT，至于把这些加起来便合共有24条频道，同时也可使用CD－ROM/MA音响及音乐CD。

5：实现适合家庭游戏机的价格。

作为家庭游戏机，售价无论如何也不能超过5万日元的水平。游戏机当然要有游戏，不少人会连同几个游戏一起买机，假设平均第一次购买的是两个游戏，合计定为约5万日元，而游戏价格无论如何也希望定在ROM盒带的一半，即5千日元左右，因此扣除两个软件，3万9800日元就是主机的价格。

再实现这个价格，必须将一切机能建筑在细小的矽晶片上，以当时的1.0～0.7微米生产条件是不可能的，这只会招致成本、所耗电力及晶片数目上升。因此，PS方面便决定全面采用新一代的半导体技术

——0.5微米。由于推算能够大量生产这种晶片是在94年，所以把PS的发卖日定在1994年秋天。

PS的整体结构

简单的泄流排设计

通过高速的主汇流排，记忆体及CPU等各处理器以直接并列接驳至CPU，令CPU在整体处理上起了司令塔的作用，而GTE(3D座标）/GPU(描画）/SPU(音响）/MEDC(画像解压)/CD-ROM各处理器均独立地运作。

这样的构造令运输大量资料之主汇流排的BUS BAND WIDTH(资料传送能力）变得很重要。PS利用了32BIT阔、33.8688MHz不停顿的汇流排，令其BUS BAND到达每秒135M BYTE。

主记忆体直接驳至这条主汇流排，除了在PAGE BREAK的时候外，DRAM在记忆体载满时其BUS BAND和主汇流排一样是不停顿每秒135MBYTE。最先进的个人电脑也需要数周的停顿，但PS的DRAM是采用了HYPER PAGE MODE，所以其BUS BAND WIDTH是不会改变的。

PS除主汇流排外还准备了低速的16 BIT副汇流排，其BUS BAND WIDTH是主汇流排的8分之1，即是每秒17M BYTE，这用来连接SPU及CD-ROM的解码器和ROM。

至于1/0方面，拥有SERIAL(SIO同步/非同步）及PARALLEL(PIO同步）的输送。同步SERIAL输送支援手柄和记忆卡，非同步SERIAL输送是用作通讯对战用，并适用于将来的MODEM输送；PARALLEL则是预留给为外部扩张使用。

PIPELINE处理

为了减低由手柄输入至画面输出的时间延迟，尽可能要减去PIPELINE的处理部分。在游戏中越多延迟，游戏性便会致命性地降低，因此尽可能希望延迟是0。

家庭游戏机因为只有LINE暂存的关系，故此在H-

BLANK时CPU把图像资料直接输送到图像控制器，因此延迟几乎不存在。相对来说，在业务用游戏机中，在非显示领域的FRAME暂存区描绘一次后，会再变为显示领域，因此必定要有2格迟缓。实际上，由控制器输入直至实行所有游戏程式需要1格，对FRAME暂存区的非显示领域描绘需要1格，合计共有2格迟缓。这是迟缓的极限，否则操作感觉便会减低。

能够即时RENDERING 3D画面的图形工作站虽然非常昂贵但仍是存在的。不过，差不多所有系统都是以SERIAL PIPE LINE来处理这些工作的，其原理是先把要处理的工作合拼，让数个DSP来分担。处理工作由左至右以1格单位流动，而每段的代表性处理工作是“座标变换/光处理/透视变动/修整处理/距离分割/透视描绘/材质贴图/αBLENDING/扫描线处理。这种方式的最大缺点是多段PIPE LINE处理，令处理工作延迟了数格。有名的图像工作站在这方面使用了5段管道，引致了约80ms的迟延。废除这种多段PIPE LINE，将工作以PARALLEL方式处理，可令同样的工序最多迟缓一格便完成。

装备几何引擎：GTE

支持PS的3D－CG功能是几何引擎GTE(GEOMETRY ENGINE)。这种极适合的PARALLEL运算处理器，内部有非常复杂的变更构造。

对于一个顶点作出3D运算处理，最低限度也需要座标变换及透视变换，因此最低限度要有3×3＋2＝11次的“积和运算”和1次除数处理。利用32 BIT RISC－CPU—R3000的软件处理进行这些计算，需要178周。独立三角形的话，还要计算其余两个顶点，因此合共需要534周。以33MHz速度来处理1个多边形，便需要16ms，这样1秒只能作6万个多边形的几何计算。CPU除了这个工作之外，还要实行游戏

程式。此外，RENDERING多数不由硬件支持，因此这个也要以软件处理。结果只能处理约一半，即每秒3万个多边形。

PS的GTE一口气用22周实行了3个顶点运算（乘数33次，除数3次）。因为时钟速度是33.8668MHz，所以在650ns便能全部完成。1秒可作150个多边形的几何计算，比起单用CPU处理快了25倍。

画像合成器

3D处理由GTE和CPU计算，而GPU只处理投映在画面的2D图像资料。在PS中，和画面平行而没有距离感的多边形，会当做角色处理，而将它的描绘优先权代替Z值。在上面融合了3D多边形的资料形式，这样做便能把2D和3D图像在统一的概念上处理，就像MIDI乐器以样本音源的波形资料为基础，可以保成出自由的音响和乐曲那般。PS亦以样本化的2D图像及3D模型资料为基础，即时合成出自由的图像场面，这种新图像系统被称为“画像合成器)。

描绘引擎：GPU

变换成画面座标的物件，经CPU以硬件作Z轴排序后，以描绘基本单元被送去GPU去。在GPU内的处理器逐一解檄这描绘单元，然后把必须资料送到RENDERING部分。RENDERING由多个DDA(数码细微分析器DIGITAL DIFFERTIAL ANAL YSER)实行，而描绘的修整处理也同时在这里进行。接着，进入材质贴图与αBLENDING程序，这些都是利用硬件就能轻易变更化处理的，GPU也在可能情况下把硬件内部处理并列化。

压缩画像解码器

家庭游戏机因为成本关系，不能装设业务用游戏机那样大的记忆体。在有限的记忆容量下，是无法装载太多人物及背景的图像资料。因此，如能把这些资料压缩，只要在使用时才即时把资料解冻，在某程度上可弥补记忆体之不足，因而采用了压缩率较大的MPEG

－／2制式。但是，由于游戏机是必须要以1／60秒的单位，来对应手柄的输入产生图像，所以使用跟FRAME数相在的MPEG并不方便。为了独立处理所有的FRAME，因而采用了JPEG。

但是，在市面上出售用作多媒体的CHIPSET，重点在于播放动画，并不是设计给CPU来解压资料。游戏机希望能够处理自由开头的压缩资料，而且更希望CPU能够高速处理这些解压的资料。

PS把JPEG解码器硬件化，不只是2像，甚至也适用于3D多边形的材质资料中，当然也能播放全画面动画，现在高品质动画也不需要ADAPTER便能重播了。

低价为目标的晶片架构

要真正做出全部这些机能，PS必定会和最高性能的工作站同样大小和成本。无论如何一定要达成当初目标所定的大小，以及作为家庭游戏机的成本。这样需要大幅度的LSI集合，因此，厂商看准最先进的0.5微米技术能够大量生产的时期，引入了把系统本身集积于大规模LSI内的“SYSTEM ONCHIP”技术，即是尝试把整个系统放入单一的矽片内。

要这样做，一定要把大量半导体粒子当回路般铸入细小的晶片内。这不单是半导体生产程序，就连设计手法也要求一大革新。

PS的CPU是和美国LSI-LOGIC公司一同开发的，两间公司的工程师利用共通的CAD工具，用电子邮件互相联络，由逻辑水平至理论水平，设计了LSI。在指尖大小的细小矽晶片里，汇集R3000－CPU核心、DRAM控制器，还有GTE和MDEC，创造出半导体粒子的总数大约有100万个、以3.3V起动、总运算机能为200MIPS的超高性能CPU。同时，描绘引擎（GPU）、数码音源DSP(SPU)也在同一水平的工序下，各自汇集在1块晶片里，这样便解决了当初定下的目标大小和成本的问题。

PLAYSTATION 的硬体规格

CPU	R3000CUSTOM(33.8688MHz)
指令 CACHE	4K BYTE
资料 CACHE	1K BYTE (SCRATCHPAD)
BUS BAND 阔度	135MB / S
GTE(同何引擎)	装置了 CD - PROCESSOR
附加硬件	调整列阵运算 DSP
运算机能	座标变换、透视变换、光源计算、FILTER 运算
顶点运算功能	150 万个独立三角形 / 称(平面阴影)
MDEC(画像解压引擎)	
附加硬件	IDCT
支援规格	JPEC、MPEG subset
动画播放能力	30 格 / 秒(320 × 240 点)
GPU(描绘引擎)	
角色描绘	15 格 / 秒(640 × 240 点)
尺寸	1 × 1点 ~ 256 × 256 点
象素	4 / 8 BIT CLUT、15BIT DIRECT
描绘机能	4000 个 / 画面(8 × 8 点角色以 1 / 60 秒来表示)
特殊效果	回转、扩大、缩小、半透明
多边形描绘	加减运算等
基本机能	独立 3D 三角形、独立 3D 四角形、连结 3D 直线
RENDERING	平面、渐变、材质
象素	4 / BIT CLUT、15 / 24(模拟)BIT DIRECT
描绘机能	36 万多边形 / 秒(平面)αBLENDING、CLIPPING、DITHERING 等
BIT MAP 描画	
尺寸	最大 704 × 488 点
色彩数目	1677 万色(14BIT DIRECT)
显示操制器	
影像输出	NTSC / PAL
显示模式	INTERLACE、NON - INTERLACE
解像度	256 × 224 点 ~ 704 × 488 点
SPU	数码音源 DSP
同时发声数目	24 条频度
样本周波数	44.1KHz
特殊效果	PITCH、ADSR、NOISE、EFFECTER 等
2 倍速 CD - ROM	
规格	CD - DA、CD - ROM / XA、ISO9660
记忆体构成	
主记忆体	16M BIT(135MB / 秒)
VRAM	8M BIT(135MB / 秒)
音响 RAM	4M BIT
OS - ROM	4M BIT
CD - ROM 暂存区	256K BIT
记忆卡	
结构	1M BIT FRESH MEMORY + MPU
外部接续端子	控制器 × 2、记忆卡 × 2、PIO、通讯、AV 输出


APCOM
ACT 美

TAMA

以儿童时代的铁珠游戏改变而成的次世代游戏，玩者要利用十字键将模拟真实环境的滚珠平台，作出各个不同角度的摆动，令到平台上的铁珠得以滚到终点去。

- TIME WARNER INTERACTIVE
- 94 年 12 月 3 日
- 5800 日元
- 1 人
- NEGCON

热血亲子

这是一只《 FINAL FIGHT 》式的横向动作游戏，总共有 3 名角色可以选择来用，操作上十分简单，按一个键便可使出必杀技。由于可在同一画面上出现超过 20 名敌人，因此玩上手会感到十分豪快。

- TECHNOSOFT
- 94 年 12 月 3 日
- 6950 日元
- 2 人

隐藏必杀技

3 名主角都有其隐藏必杀技：

日比野乱童：把敌人捉住后作二段跳，便可使出“爆弹打椿机”。

日比野里绪：面向右边时，按↓→↓←加跳键，便可使出“超回旋攻击”。

美浓轮寅太郎：按住 R1、R2 的情况下，快速按角色向着的相反方向 2 次。

向后行

按实 R1 后把角色作相反方向的移动，便可以向后行。

GUNNERS HEAVEN

极具速度感的横向动作射击游戏，玩法是将《魂斗罗》卡通化，和 KONAMI 当年在 MD 中推出的《 GUNSTAR HERO 》相似，玩者要一面把眼前的敌人歼灭，一面取得 POWER UP 的道具。全 GAME 共有 6 版。

- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- 95 年 4 月 28 日

● 5800 日元
● 1 人

SECRET CODE

在 DEMO 画面出现“PRESS START”字样时，在按住 L1、L2、R1、R2 的情况下按 SELECT，便会出现“SECRET CODE：AA”一栏，这时可以十字键及△、×改变 A 来取得特殊效果。

SS	武器火力持续时间为 999
QB	主角巨大化
CM	主角缩小
YI	取得 9 枚炸弹
TY	体力 0
MA	由第 2 关开始游戏
UT	由第 3 关开始游戏
RH	由第 4 关开始游戏

详细设定模式

在 CUSTOMIZE MODE 画面里，同时按 2P 手柄的 START 及 SELECT，便会出现更详细的设定画面。

第 4 关天花板行动

当打倒了第 4 关的第 2 只头目后，先向右移动令墙壁卷轴到画面左边的边缘，然后跳跃向墙壁并放出铁爪抓紧，重复这跳跃及抓墙动作但不要掉进洞内，不久便能掉到天花板里，玩者此时便可在看不到自己身体情况下，不断向右行安全地到达头目的所在处。

JUMPING FLASH!

PS 首只 3D 多边形《仔宝兄弟》式动作游戏，玩者要在一个由很多平台组成的立体空间中，把可爱的 MUUMUU 星人救回；另外独特一奖分系统与及并非以直往终点为游戏目标的概念令这游戏与《仔宝》和《超音鼠》的分别更大。

● SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
● 95 年 4 月 28 日
● 5800 日元
● 1 人
● 3

EXTRA 模式

以没有续关的情况下打爆机，便可在标题 选择可以作 6 段跳及按住 L1 来加速移动的 EXTRA 模式。

改变云的流动

在标题画面，只要按住

L1、L2、R1 及 R2 来按↑或↓，便可改变云流动的速度。

CYBER WAR

移植自外国的电脑游戏，整只 GAME 都充满了科幻味道，玩者可以在十数类迷你游戏中选取部分来玩，当完成一项游戏或是在 OPENING 的时候，都会有精采的 CG 片段播放。

● COCONUTS JAPAN ENTER TAINMENT
● 95 年 7 月 21 日
● 8800 日元(CD
● 1 人

RAYMAN

法国出品的横向动作游戏，玩者要控制 RAYMAN 在合共 6 版的色彩艳丽世界中，把最大敌人 MR.BALACK 打倒，途中会遇到不少敌人，这要考考玩者的功力。

● UBI SOFT
● 95 年 9 月 22 日
● 5800 日元
● 1 人

蹲下攻击

当按住□键一段时间后，放手时如果立刻按↓，便可使出对较矮小敌人有效的蹲下攻击。

画面明亮起来

只要在暂停时，同时按 L1、L2、R1 及 R2 便能令原先较暗的画面明亮起来。

较小的画面

在游戏进行中按暂停，然后按住 R2 来按○、○、←、○、○，那么解除暂停后便会以较小的画面来进行游戏。

立刻改变开场画面

游戏启动时，只要按住 R1 及 R2，就会出现体型比平时稍大的 RAYMAN 在开场画面中。

不断叫“ YEAH ”

当把每关的头目打败后，在 RAYMAN 叫“ YEAH ”及牙齿闪光时，只要按暂停后再解除 RAYMAN 便会继续叫“ YEAH ”。

HERMIE HOPPERHEAD

《仔宝兄弟》式的横向动作游戏，主角哈米可在每版收集一些星星，令到身边的同伴，追随君成长起来。由于全

GAME 共有超过 70 关，因此可算相当耐玩。

- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- 95 年 9 月 19 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

DEBUG MODE

在标题画面按住△、×及□来选“ NEW GAME ”，就可以 DEBUG 模式进行游戏：在地图画面主角可以随意进入任何一版、取得星星后按住 SELECT 来按 START 便能令大量星星降下、取得倒转星星后按住 SELECT 来按 START 便可立刻过关。

加速移动

在地图画面，只要按住□来按十字键，便可加快地图内哈米的移动速度。

操作标题画面

先接上记忆卡进行游戏，在玩到第 2 版或之后的版数后 GAME OVER ，把进度储存后选择 EXIT 。接着回到标题画面，把游标移到 LOAD GAME 一栏后按住 SELECT 来按 START ，便可操作在标题画面里的哈米了。

THUNDER STORM & ROAD BLASTER

移植自 12 年前非常受欢迎的街机 LD 游戏，现以 PS 的动画播放能力重现于家用主机。这两只游戏分别是以驾驶超高速战斗直升机与敌方作战，以及为要替死去的妻子报仇而追捕飞车党为题材的。

- ECSECO
- 95 年 10 月 20 日
- 6800 日元(CD × 2)
- 1 人

选择播放片段

接上 2P 手柄后开机，首先在选择玩“ THUNDER STORM ”或“ ROAD BLASTER ”的画面里按住 1P 及 2P 手柄的 L1 、L2 、 R1 及 R2 来按 1P 的 START ，那么便会撤换到选择播放片段的画面去。

选关

不论在那一个游戏也可选关，首先接上 2P 手柄后开机，然后在游戏的标题画面中输入以下指令：

“THUNDER STORM”——按住2P手柄的L1、L2、R1、R2、←、○及△来按1P的START；

“ROAD BLASTER”——按住2P手柄的L1、L2、R1、R2、←、○及□来按1P的START。

那么画面的左下角便会出现一个数字，以1P的L1及R1来改变这数字来选关。

“THUNDER STORM”上级模式

接上2P手柄后开机，在“THUNDER STORM”的标题画面中，按住1P的○、△，2P的R1、R2、○及△来按1P的START，那么便可以上级模式来进行游戏(没有方向指示箭头、敌方锁定标记与导航讯息)。

“ROAD BLASTER”上级模式

接上2P手柄后开机，在“ROAD BLASTER”的标题画面中，按住1P的○、□，2P的R1、R2、○及□来按1P的START，那么便可以上级模式来进行游戏(没有方向指示箭头、撞击标记、刹键标记及储能计)。

超高速

首先，以“ROAD BLASTER”的PS模式进行游戏，然后在游戏中按住□来储存能量，直至储能计全满便要快速地放开○而改为按住□，那么速度便会急速地增至1000km/h以上，这当然是速度计出现故障。另外，如果是以ARCADE模式玩相同的秘技，那么指针速度计便会因故障而回转起来，这时只要放开□便可还原。

THE FIREMEN 2

曾经在超任推出过的游戏，玩者要利用可增强水能力的救火水龙带，将各处的巨型火灾扑熄。这次世代版本除画面改进了外，基本系统上和旧版实在差别不大。

- HUMAN
- 95年12月22日
- 5800日元
- 2人
- 1

七水晶物语

玩者要控制主角在一个3D

的环境中寻找出口，玩法上和经典游戏《仔宝兄弟》辕出一辙，不同的是采用体力制。整个游戏共有八关，而且色彩艳丽，可算抵玩之作。

- XING ENTERTAINMENT
- 96 年 1 月 19 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

LIDE RUNNER LEGEND RETURNS

老牌电脑游戏系列次世代化，玩者要取得全个版图内所有金块。基本玩法相关工并不大，尽管已强化了画面，但仍然令人怀念在 APPLE11 时的元祖版本。

- PATORA
- 96 年 2 月 16 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1 ~ 6

BONUS STAGE

在建造版图模式中，先把版图的名字设定为“SPECIAL!”，然后回到标题画面去，将游标移到 1P PLAY 后按住 L2 来按 START。

叮当之大雄与复活之星

令不少人留下深刻印象的动漫画人物叮当，所推出的次世代塑胶版 ACT。在游戏过程中，选择不同的 道具会导致可玩到的不同的版面；另外，多重战线的玩法令人回想起《饿狼》系列。

- EPOCH 社
- 96 年 2 月 16 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

方块小子

这只次世代的打砖游戏，意念当然来自 TAITO 著名的街机作品《 ARKANOID 》全 GAME 一共有 150 关，而其故事模式则和超任版的《叽喱方块》差不多。

喜欢玩方块游戏的玩家又可以在这款游戏中得到乐趣。

- ATHENA
- 96 年 2 月 23 日

● 5800 日元
● 1 人
● 1
● 滑鼠、NEGCON、旋钮式控制器

超级疯狂爬楼

经典街机游戏《CRAZY CLIMBER》强化了次世代版本，除了忠实移植原版的双探杆操作法外，还增加了爬高楼大厦以外的建筑物像高山、海底神殿及钟楼等，并且可选择特性不同的3名角色来使用。

● 日本物产
● 96 年 2 月 23 日
● 5800 日元
● 1 人
● 1

GEX

移植自 3DO 的外国游戏，玩者要将所控制的一条蜥蜴，在电视机内的各个不同频道内进行冒险。全游戏共有五版，画面充满漫画感。

● BMG VICTOR
● 96 年 3 月 8 日
● 5800 日元
● 1 人
● 1

无限只数

暂停时按住 R1 顺序输入↑、○、△、↓、→、□、↓。

无敌

暂停时按住 R1 顺序输入×、□、↓、↓、↑、↓、→。

加速

暂停时按住 R1 顺序输入↓、START、→、→、↓、↑、START。

伍右卫门～宇宙海贼——艾哥京古

曾席卷红白机、在超任称霸一时的《伍右卫门》系列最新次世代版，今集除了伍右卫门及惠比寿丸两名元老外，还加入了两名新角色。今集的大型机械人战斗是以3D多边形来表达，相当有迫力。

● KONAMI
● 96 年 3 月 22 日
● 5800 日元
● 2
● 1

吞食天地 2 赤壁之战

CAPCOM 街机名作之一，虽然当年只是利用 CP SYSTEM 来做底板，但整体的表现却出奇地好。玩法是从五名三国英雄中选取其中二人，以打倒魏国曹操为目的。

- CAPCOM
- 96 年 3 月 22 日
- 5800 日元
- 2 人

里关

在蓝色底色的标题画面中，顺序输入 R1、△、L1、□、×、○、R1，若标题字由红色 蓝色便算成功，这样便能以里关模式进行游戏。下面是各人的追加必杀技。(当面向右边时)

关羽、张飞、黄忠、魏延：没乘马的状态按↓↑↓↑+攻击键

张飞：在敌人附近时转动十字键 2 圈

全体角色：乘马时按←↓↑+跳键

JUMPING FLASH2

PS 的“3D 版《仔宝兄弟》”，今次除了比上集更好玩外，随碟附送的《JUMPING FLASH!》欧洲版亦非常吸引，是 PS 其中一只较杰出的 ACT。

- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- 96 年 4 月 26 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

里关

不论有没有续关也可以，先完成游戏一次，然后回到标题画面便发现标题已变为“恩知之卷”，以里关来进行游戏；另外 OPTION 中的选项亦会有点不同。

超级模式

在滑续关的条件下打爆机，回到标题画面便可选择以超级模式来进行游戏，除道具的位置变了外，玩者更可使用 6 段跳及按住 L1 来作快速移动。

立刻出现 ENDING

以附送的欧洲版《JUMPING FLASH!》来开机，当标题画面出现时换入《JF2》，就会立刻出现爆机画面。

洛克人×3

除了片头及游戏途中的动画片段外，这只《洛克人》系列首个次世代机版本，和超任版可说是几乎无分别，未玩过的人就一买无妨。

- CAPCOM
- 96年4月26日
- 5800日元
- 1人

取得电光剑

先完成序章以外的两关，然后把在第2、第5或第6舞台出现的VAVA MK－Ⅱ破坏，接着便到铎布拿舞台的B区，和ZERO交换后由它去打败中头目莫斯基达斯，最后洛克人×便可从ZERO处取得最强威力的电光剑。

JOHNNY BAZOOKA

《结他小子捉鬼记》基本上是超任的《超级猩猩王国》加《反斗奇兵》的混合物；画面用上大量的CG来轰炸玩者，游戏玩法是传统的《仔宝兄弟》式横向动作，如果喜欢这类游戏的话便不要错过。

- COCONUT JAPAN ENTERTAINMENT
- 96年4月26日
- 6500日元
- 1人

WOLF FANG 空牙 2001

移植自街机的旧作，玩者可因应本身的需要去选择想使用的武器；至于所使用的机体，是由挑选的武器组合而决定。由于原作是早年的作品，因此在忠实移植后的画面仍停留在当年的水平。

- XING ENTERTAINMENT
- 96年5月10日
- 5800日元
- 1人
- 1

选关

在OPTION画面中，先把LEVEL的SETTING设定为“LESS”、“LESS”及“VERY FAST”，再把BGM一项选为“02”，这样的话在GAME MODE一栏便可选择新模式“+”。这时只要进行游戏，选择机体种类后便能选关。

特别模式

在标题画面里，只要按住△来按 R2 及 START，就可进入跳过所有故事叙述、直接由第一版玩到最后一版的特别模式。

转变颜色

在输入上述的选关秘技后，选择机体时如果按住 SELECT 来按固定弹道键（初期设定为 L1 或 L2），便可改变自机制颜色。

快速游戏

在输入上述的选关秘技后，暂停时如果按住 SELECT 来按发射键（初期设定为×），就能加快游戏的速度。

撞砖

由五名少年所组成的战队模样宇宙警备队，为了要打倒宿敌宇宙海贼迪丁而向充满了撞砖房间的基地挑战。游戏玩法和 KONAMI 在 10 年前任天堂磁碟机系统所推出的《谜之壁》差不多，同样是可用道具的撞砖加上打头目的要素。

- ISLAND CREATION
- 96 年 5 月 31 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1
- NEGCON、旋钮或控制器

对决！童话园地

一个要以水来将对手冲走的斗智游戏，玩者要在指定时间内把版图内的水键开动，利用水力把敌人冲向坑渠去，当然最多 4 人同时进行是本游戏的卖点。

- OCTAGON ENTERTAINMENT
- 96 年 6 月 21 日
- 4800 日元
- 4 人
- MULTI - TAB

时空少女与忍者疾风

这是两个移植自 LD 的游戏，以全动画的形式展开，玩法有些类似 3DO 的《龙穴》，也是需要根据游戏中的情况而向人发出指令。时空少女为一部，忍者疾风为一部。

- EKUZEKO
- 96年7月5日
- 6800日元
- 1人

SHOCK WAVE

以前在3DO上推出，以幻想世界为背景，是一款3D动作游戏。玩法上并没有什么特别的地方，评价一般。

- EA VICTOR
- 96年7月26日
- 5800日元
- 1人

孤独战士

设计一般的动作游戏。

- VIRGIN INTERACTIVE
- 96年10月4日
- 5800日元
- 1人

虎胆龙威三部曲

故事来源自同名电影，过场画面是用POLYGON制作，多种模式的设计值得一玩。

- ELECTRONIC ARTS VICTOI
- 96年12月6日
- 5800日元
- 1人

轻松过关法

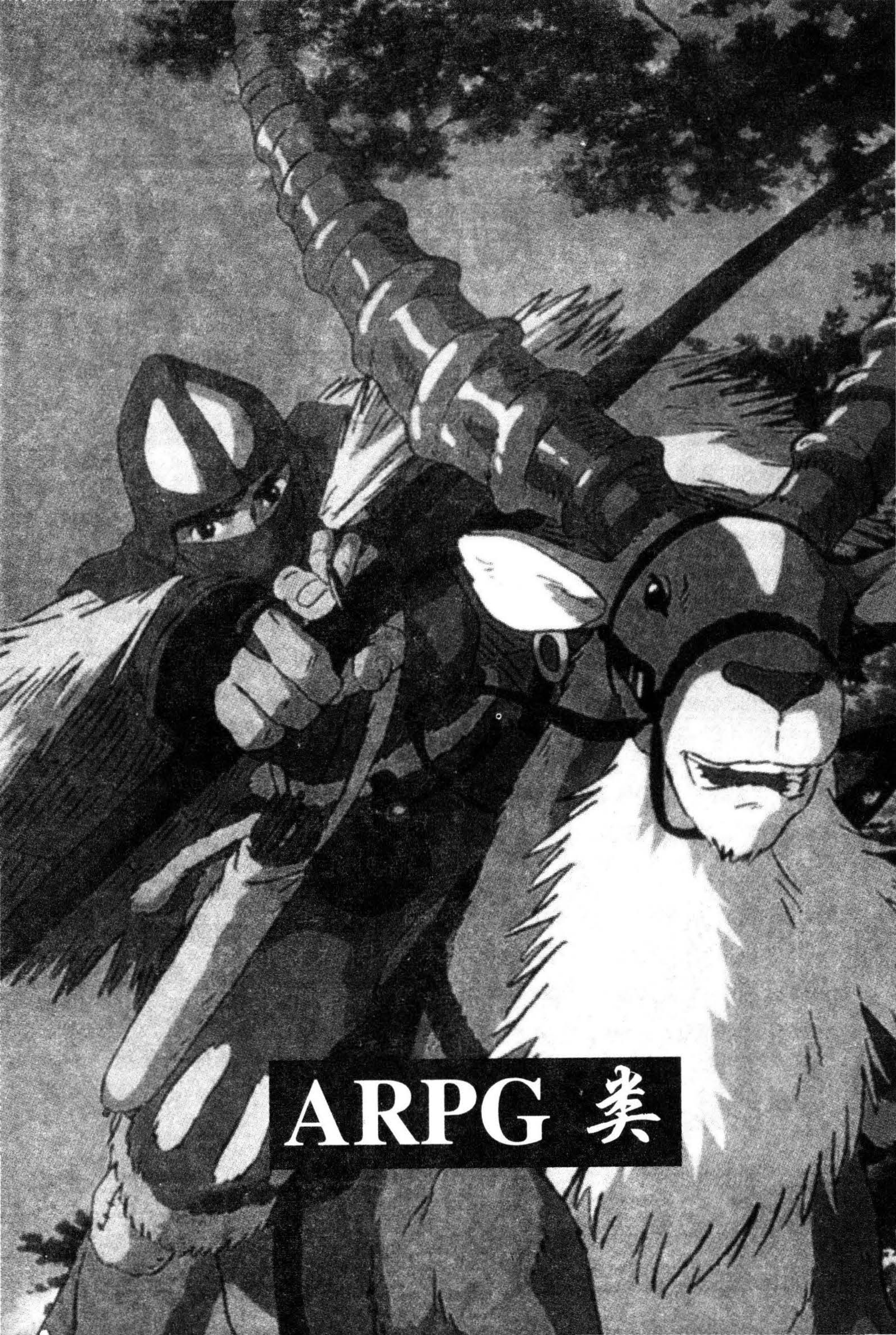
在进入游戏前先插上2P手柄，在《DIE HARDER》之中只要玩者按2P手柄的SELECT键便会立即GAME OVER，但如果按下START键的话即可立刻过版，按△键的话画面上边就会出现数字，绿色的代表敌人，当数字变为“0”时敌人便立刻向玩者开火。

在《WITH THE VENGEANCE》中，当游戏进行的过程中玩者按下2P手柄的任意键便会出现数字，在按左右便可以选关，选定之后按×键就可进入该关。

洛克人8

动作感非常不错，而且穿插了动画场面，特殊能力的获得依然是各关的关键，可以说是自SFC时代起就长盛不衰的精典之作。

- CAPCOM
- 96年12月17日
- 5800日元
- 1人



ARPG 类

CRIME CRACKERS

以宇宙为舞台的 3D 即时进行 ARPG，玩者要控制 3 名可爱的角色来将凶恶的敌人收服，整个游戏不仅充满了漫画感，极需玩者留心的立体战斗亦令游戏的临场感大增，简直是一场 SF 活剧；另外，续篇会在年内推出。

● SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
● 94 年 12 月 3 日
● 5800 日元
● 1 人
● 1

DEBUG MODE

在标题画面顺序按 R1、R1、L1、L1、R2、R2、L2、L2、←、○、→、□、SELECT、START，便可以 DEBUG 模式进行游戏：用全体地图可看到道具的所在位置、特殊攻击有 8 次、整套道具及装备。不单如此，如果在游戏进行中按住 START 来按 SELECT，便会跳到下一章故事去。

快速 RESET

在洞窟内只要同时按着 L1、R1 SELECT 及 START 便可。

道具增殖法

首先要在洞穴里取得道具后 SAVE，接着把进度 LOAD 回后再 SAVE 一次，这时如果 RESET 游戏返回这章故事的最初，那么已取得的道具仍会是保留着的。

动画观赏

在标题画面顺序按↑、↑、↓、↓、←、←、→、→、SELECT、START，就会播出爆机后才可看到的动画。

隐藏商店

只要取得在 MAP7 的“黑色通行证”，便可以到已破关的地图去，进入神秘的隐藏商店去购物。

KING'S FIELD

PS 首个以即时行动来进行游戏的全多边形 RPG，玩者要控制身穿中世纪铠甲的武士赞因，往皇室的墓地去找寻失踪多时的父亲，途中当然不免要和遇上的凶恶怪物作生死搏斗，这样才能顺利过关。

● FROM SOFTWARE
● 94年12月16日
● 6300日元
● 1人
● 5

SPACE GRIFFON VF－9

移植自个人电脑 RPG 游戏《HAMLET》、取其主题并引入《DOOM》式 STG 的要素，玩者要利用所驾驶的 3 段变形机械人“GRIFFON”，在即时战斗模式中的迷宫内行死斗。

● PANTHER SOFTWARE
● 95年1月27日
● 4800日元
● 1人
● 8

弹药不灭

在游戏进行中，只要同时按□、×、△、L1、L2、R1及R2，便可令武器的弹药或能量不灭。

改变游戏难度

在游戏进行中，只要按住×、△、L1、L2、R1及R2来按↑或↓，便可改变游戏的难度：LV.1(最易)至LV.99(最难)。

KING'S FIELD Ⅱ

前作推出半年后推出的续篇，不但保留了那种中世纪的气氛，就连游戏画面与音乐亦强化了不少。故事说到主角亚里夫所属的佛帝依国，其国家象徵——月光宝剑不知被谁盗去了，为了将剑找回，主角于是带同一把小刀出发。

● FROM SOFTWARE
● 95年7月21日
● 6300日元
● 1人
● 2

取得月光宝剑

在和最后头目决战时，如果不断地撞向它的正面，那么便有机会走到其背后去，再向前走一段路就可取得月光宝剑。这时只要有龙王草在身，就算故意战败给最后头目也可把月光宝剑带走。

简易升级法

游戏一开始玩者先去和岛上的居民会面，然后以武器或魔法向他们攻击，虽然无法击倒他们，可是却能够提升体力

及魔力，而且可以重覆不断使用这一招。

强力魔法剑

当魔力值到达 60 或以上，并且魔法能量（MAGIC）是全满时，只要顺序按○及△，再按住□便能够令手上的剑发射出强力的攻击魔法。假若所使用的是美雷鲁·奥（メレル·ウル）之剑，按住□便可施放能抵挡敌方攻击的防御魔法，这当然是要消耗 MP 的。

取得露伊拿斯靴(ルイナスブーツ)

先往些路菲·科斯的所在地去，然后利用攻击力较低的剑在些路菲·科斯(セルフィ·フォス)的旁边开路，一边慢慢行一边攻击它，不久便可走到尽头处取得露伊拿斯靴。

武具多视点观览

在游戏中按×到达状态画面，然后按○去道具使用及武具装备画面，这时只需按 START 与 SELECT、L1、L2、R1、R2、□、△任何一个组合，便可令所持有的道具作放大回转缩小。

回转速度减慢

在道具使用及武具装备画面，只要按住←或→便可令正在回转中道具的速度减慢，可是一放手速度又加快了。

乘坐离去的矿坑车

玩者首先要到可以乘坐矿坑车的地方去坐车，然后到达出口之前主角的正面是要面向右边，跟着在落矿坑车之际快速地连打○，那么便能再次登上原本不能乘搭的“离去的矿坑车”。

审判之塔

玩者从 4 名不同属性的角色中，选取其中一人进入楼高 50 层的“审判之塔”里去修炼。这个游戏较为特别的地方，是与怪物作战时所采用的格斗方式。该游戏画面制作一般，格斗时的感觉也较差。

- ASMIK
- 96 年 3 月 1 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

DEFCON5

玩者身为防卫站的主管，因为受到上头的指示要将入侵的敌人消灭。操作上除了具有在基地内强化机械人的 SLG 要素外，还有《DOOM》式的 3D 迷宫射击，再加上对玩者所用时间极为限制，令难度大为增加。

- MULTI SOFT
- 96 年 5 月 17 日
- 4800 日元
- 1 人
- 1

KING'S FIELD Ⅲ

PS 著名 ARPG 系列第 3 集，今次不但提高了画面及音效上的质素，动作方面更为流畅，而需要攻击敌人的技术则更多。今集说到国王好像变质一样，令到百姓生活得非常艰苦，主角于是便去讨伐国王。

- FROM SOFTWARE
- 96 年 6 月 21 日
- 6300 日元
- 1 人
- 3
- MEM

SPECTRAL TOWER

以 3DPOLYGON 制作的 RPG 游戏，玩者在迷宫中以主观视角前进，遇敌时可以手动操作必杀技。该游戏情节方面非常一般，总体效果并不好。

- IDEA FACTORY
- 96 年 10 月 4 日
- 5800 日元
- 1 人

新作预报

ALUNDRA

PS 主机本来缺少 ARPG 节目，现在 SCE 公司为了弥补这一缺憾，精心制作了这款游戏。它是以梦境为舞台，主角是一位拥有能够进入他人睡梦能力的少年，他的使命就是要在梦中与恶魔战斗并且拯救世界。

在迷宫中需要利用各种工具来发现并开通道路，另外还会遇到各种各样的谜题。

- SCE
- 97 年 4 月发卖预定
- 价格未定
- 1 人

PS游戏大排行

ACT类

第一名：《JUMPING FLASH!》(得分：8、9、8、9，总分为34)
第二名：《叭啦叭啦叭》(得分：8、9、9、5，总分为31)
第三名：《THE FIREMEN 2》(得分：7、6、9、7，总为分29)

ARPG类

第一名：《KING'S FIELD Ⅱ》(得分：8、10、9、8，总分为35)
第二名：《KING'S FIELD》(得分：8、5、8、9，总分为30)
第三名：《KING'S FIELD Ⅲ》(得分：7、6、7、8，总分为28)

FIG类

第一名：《铁拳》(得分：10、9、9、10，总分为38)
并列第一名：《铁拳2》(得分：9、10、9、10，总分为38)
第三名：《星际悍将》(得分：7、9、9、9，总分为34)

AVG类

第一名：《BIO HAZARD》(得分：9、10、10、9，总分为38)
第二名：《D的食卓》(得分：8、10、8、7，总分为33)
第三名：《迷离夜症候群 探索编》(得分：7、10、8、7，总分为32)

RPG类：

第一名：《最终幻想Ⅶ》(得分：10、9、10、9，总分为38)
第二名：《波洛古罗斯物语》(得分：7、9、8、8，总分为32)
并列第二名：《女神异闻录》(得分：9、8、8、7，总分为32)

SLG类：

第一名：《主题公园》(得分：9、8、7、9，总分为33)
并列第一名：《真爱物语》(得分：8、9、8、8，总分为33)
第三名：《心跳回忆》(得分：8、8、7、9，总分为32)


AVG 美

宝魔 HUNTER 兰姆—珍藏集 VOL.1

故事讲述魔界的宝魔猎人兰姆为了辟邪除妖来到人界所发生的故事，人物设计是有名的中岛敦子。除了原作的3话外，再加上PS原创的1话。

- ASMIK
- 94年12月22日
- 5800日元
- 1人
- 1

MYST

移植自售量甚高的个人电脑冒险游戏，玩者因在风景美丽的MYST岛屿中迷了路，为了回原本的世界而要解开岛上的谜题，和电脑版不同的是PS版收录了另一个结局画面。

- SOFT BANK
- 95年1月27日
- 7800日元
- 1人
- 2
- 滑鼠

3X3EYES ~吸血公主~

以J－WIN版《吸血公主》为蓝本的人气动漫画AVG，游戏本身分为四川篇及台湾篇，玩者可以从一开始的选项来决定所会玩到的篇章。PS版与电脑版的最大分别，是追加了部分事件的动画，因此就算玩过电脑版也可再玩一次。

- XING ENTERTAIAMENT
- 95年8月11日
- 7300日元(CD × 2)
- 1人
- 1

出浴事件

先以四川篇进行游戏，当在黄泉洞听到戈良的说话后，便要到芳养泷集落去找村长，问他有关戈良之家的事，拉着返回田中集落里的月花之家，选择“休息”指令，那么在晚上八云便会醒来，并且会看到月花出浴的场面。假如是先以台湾篇来推行游戏，那么便会有些微分别。

学校怪谈 花子来了

取材自富士视台的节目《

PONKIKIDS 》内的著名动画《花子来了》，游戏本身是一个较为幼儿向的黑色 AVG，若对花子这位日本传统鬼怪角色有兴趣的玩家，不妨买这 GAME 来玩玩。

● CAPCOM
● 95 年 8 月 11 日
● 4980 日元
● 1 人
● 1

宝魔 HUNTER 兰姆 珍藏集 VOL.2

这个是在 94 年 12 月 22 日所推出的电子漫画第 2 弹，除了主题故事外还增加了开场动画、广告及转场用短版等，充满了电视动画的气息。

DARK SEED

移植自电脑的恐怖 AVG，玩者所饰演的科幻小说家，要在 3 日内把两个不同世界的谜题破解，拯救地球。整个游戏是英语对白，加上专为日本用家而设的日文字幕；另外，这游戏负责美术的是电影版《异形》的画师加基。

● GAGA COMMUNICATIONS
● 95 年 10 月 27 日
● 5800 日元
● 1 人
● 4
● 滑鼠

NIGHT HEAD

取材自由丰川悦司和武田真治饰演两名超能力兄弟的电视剧，玩者需要控制他们在迷宫似的研究所内逃走。除了游戏要本身以外，碟内还收录了一些和该剧有关的资料。

● FUJITV / PONY CANYON / HORIPRO
● 95 年 11 月 17 日
● 5800 日元
● 1 人
● 1

DEBUG MODE

在标题画面顺序按↑、↓、↑、↓、←、→、←、←、→、R1、L1、R1、L1 及 START，就能进入 DEBUG 模式，以十字键和○来作选择。

蓝调芝加哥特警

个人电脑著名 AVG 系列《J.B.HAROLD 》的最新版本，

这回说到 J.B. 为了要替一名被怀疑杀死其恋人的疑犯洗脱罪名，因而在指定时间内要找出真正犯人。这个游戏分别在芝加哥及荷 里活共 17 处地方取景，合计大约 100 分钟的片段。

- RIVERHILL SOFT
- 95 年 11 月 22 日
- 6800 日元(CD × 2)
- 1 人
- 8

电影模式

在 OPTION 画面中先把游标移到 MUSIC 模式上，然后同时按 L1 及△但可进入电影模式：×是快速向前：START 是暂停；SELECT 是结束。

D 之食桌 — COMPLETE GRAPHICS

日本土产著名 3D 立体 AVG 的 PS 版本，由于主机的播片功能比起 SS 及 3DO 较强的关系，因此在画面上是 3 部机中最出色的。至于故事方面，当然和原作一样是以在洛杉矶所发生的大屠杀事件作开端。

- ACCLAIM JAPAN
- 95 年 12 月 1 日
- 8800 日元(CD × 3)
- 1 人
- 1

储存

在这一个没有预设 SAVE 的游戏储存进度，首先要插好记忆卡来进行游戏，然后一直玩到要换碟时按 RESET 及打开 CD 盖子，再选择“记忆卡功能”一项，这样的话便可把机内的资料储存到记忆卡上。下一次只要把记忆卡插回主机再进行游戏，便可以从第 2 个碟开始继续玩，同样的道理亦适用于第 3 个碟。

DOKI DOKI 妖魔 BUSTERS

一个表面上看起来像电子漫画，但事实上却是带有恋爱育成要素的上手不会觉得沉闷。

- FAMILY SOFT
- 95 年 12 月 22 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

选择场面

在标题画面顺序输入→、→、→、←、←、×及○，就会出现选择游戏场面的画面，可用十字键和○来决定。

土器王纪

以超华丽的CG来表达，整个游戏都给予人一股强烈的美术感，玩者要为GAME里那种以古代文明产物和互相交错而衍生出的谜题花点脑筋。

● BANPRESTO
● 95年12月22日
● 5800日元
● 1人
● 1

播片选择

先打爆机一次，然后重新开始游戏，此时会发现指令模式中增加了"MOVIE TEST"一项，玩者便可利用十字键来选择想看的片，×及○分别是决定观看及停止播放。

音乐选听

同样要先打爆机一次，然后重新开始游戏，到下面庭园加拿(カーナ)那里去，调查加拿前面的比斯嘉之壶(ペスカのつぼ)，便可选听全GAME音乐。

东京 DUNGEON

这个从表面看起来像RPG，实际上则是AVG的游戏，拥有强大的制作班底，是一个发生在2020年未来东京，以VR虚拟真实为主题的冒险游戏。

● 角川书店
● 95年12月22日
● 6800日元
● 1人
● 3

暗黑巫师

取材自由恐怖漫画家古贺新一原作的同名作品，游戏中的特别效果是以真实映像作数码化来表达的；主角黑井未沙是由偶像吉野公佳所饰演的。

● POLYGRAM
● 95年12月29日
● 5800日元
● 1人
● 1

厄～友情谈疑

一个因应冒险过程中的选择

而决定结局的多结局式 AVG，玩者以所控制的 5 人分别去解开事件隐藏着的谜。故事是有关主角们在小学时将一个时间囊埋在土里，到后来发现那个囊损坏了而再集结时的事……

- IDEAS FACTORY
- 96 年 1 月 13 日
- 5800 日元
- 1 人

POLICENAUT

《 POLICENAUT 》是 KONAMI 曾经在日本个人电脑推出的侦探小说式 AVG，虽然已在 3DO 推出过，可是 PS 版大幅度增加的动画及台词，令这个科幻 AVG 生色不少。

- KONAMI
- 96 年 1 月 19 日
- 6800 日元(CD × 2)
- 1 人
- 3
- 滑鼠

隐藏示范数目

在 SHOOTING GALLERY 中，取得指定分数后便会有神秘的 UFO 出现，只要把画面上的 UFO 全部击落，就会出现另外 4 个射击练习，若全部 4 个都能获得足够分数便会出现超利害的隐藏射击示范画面。

增加子弹数目

假如在 BCP 的射击室中，选择和教官进行 COMBAT 模式的练习，只要向着中央的 2 块铁板开枪 100 次，那么玩者手枪的最大藏弹量便会由 10 发增加至 20 发。

听到声响

在 SOUND 模式播放音乐或 MOVIE 模式播放访问片段时，只要按住□、○来按十字键便可听到声响。另外，如果在主目录中按住 L1 及 R1 来按↑、↓，就能听到音效。

奇怪的画

当游戏进行到可在 BCP 总部练习射击时，只要取得 70 分或以上的成绩，那么再射击训练时便会发现最右边的一个靶会变成一幅奇怪的画。

增加可选音乐

SOUND 模式中，只要同时按 L2 及 R2 便会增加可选的音

乐2首；而在播放音乐时，按十字键就可移动背景。

亚娜姆之牙 ~兽族十二种徒传说

将曾经在PC－ENGINE推出过同名RPG的故事漫画化，用冒险游戏的形色推出。故事的主角以其野兽化的特殊能力，在广大的地域中不断冒险。要留意是PS版的RPG续篇《亚娜姆之翼》将会在年内推出。

● RIGHT STUFF
● 96年2月2日
● 3980日元
● 1人

WELCOME HOUSE

玩者要操纵一名男子，在其叔父的家中大玩搅笑版《ALONE IN THE DARK》。全游戏以3D多边形来表达，难度不高，相当适合入门者。

● GUST
● 96年2月23日
● 5800日元
● 1人
● 1

DEATH MASK

现今日本较著名的电脑学校当中，其中较著名的可首推VANTAN电脑工场，因为其毕业生有机会可以亲自参与有关校方所推出的游戏软件。《DEATH MASK》主要说由玩者控制的主角在追捕罪犯时，不慎掉进另一个时空里……

● VANTAN电脑工场
● 96年2月9日
● 7800日元(CD × 3)
● 1人
● 3

生化悍将

这一个外国电脑游戏是AVG与3D射击的混合体，和电脑版不同的是PS加插了不少CG动画及配音；那个3D射击模式有点像《STAR BLADE》。

● INTERPLAY / EAV
● 96年2月16日
● 1人
● 1
● 滑鼠、ANALOG控杆

SNATCHER

当年在 MSX 大受欢迎的《SNATCHER》，和姐妹作《POLICENAUT》一起移植到 PS 上。SNATCHER 这一个名词在游戏中是解作“生化机械人”，玩者为了将有关它们的罪行揭发出来而牵涉入案件之内。

● KONAMI
● 96 年 2 月 16 日
● 5800 日元
● 1 人
● 1
● 滑鼠

特别选项

在 OPTION MENU 画面中，顺序输入 START、↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×和○，就会出现 SPECIAL MENU，在这里可以选择改变壁纸“WALL PAPER”及改变游标颜色“CURSOR COLOR”等；另外，输入这秘技后开场动画亦会变得更有电影感。

再看 ENDING

爆机画面结束后，只要顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×和○，便可以十字键来选择观看 ENDING 的定格画面。

迷离夜症群 探索篇

有三名既冒失又好事的女子高校学生，每晚在学校四处活动，目的是将校园里的传闻一一发现及调查，胆子可真不小哩；至于游戏画面与恐怖感却是出乎意料的好。

● HUMAN
● 96 年 3 月 1 日
● 5800 日元
● 1 人
● 1

CG 传说

以全 CG 绘画的多项选择式 AVG，游戏本身带有极浓烈的日本传统故事要素，以桃太郎的故事情节开始，不过由中盘开始，便发展为完全原创故事了。

● IDEA FACTORY
● 96 年 3 月 8 日
● 5800 日元
● 1 人

ZORK Ⅰ

一个移植自颇受欢迎的电脑 AVG，玩者的目的是要把埋藏在游戏世界里的财宝发掘出来，愈取得多就可获得愈多分数；这个游戏的 BGM 是由名人古代佑三所负责的。

- 翔泳社
- 96 年 3 月 15 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

BIO HAZARD

有极浓厚《 ALONE IN THE DARK 》影子的惊栗 AVG，玩者受到上级的命令要到郊外的一间大屋去，调查有关所属部队失踪之谜，途中却遇到丧尸与怪物的袭击，要逃出生天就需要在屋内找寻强力武器；续篇暂定 97 年内发售。

- CAPCOM
- 96 年 3 月 22 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

取得火箭炮

假如能在 3 小时内完成游戏，行在爆机画面结束后把这进度储存起来，然后再读入这爆机进度，便可使用有无限发弹药的火箭炮。

更换衣服

在爆机时如果有把所有同伴救出(男性篇：芝露、莉柏嘉；女性篇：古利斯、比利)，那么在 ENDING 后便会获得一条特别锁匙 CLOSETKEY，此时要先储存进度。接着，选择 LOAD GAME 读回刚才的爆机进度，就可以到大屋的衣服室去更换衣服，不过尽管再次爆机亦看不到任何特别画面。

残酷 ENDING

以有无限火箭炮的进度进行游戏，若爆机时把同伴救出(男性篇：莉柏嘉；女性篇：比利)，那便可看到以主角被怪物残暴杀死的 ENDING。

道具的转大缩小

在道具一览表中先选择调查指令，然后便可利用 L1、L2、和 R2 来把道具作回转放

大缩小来看清楚。

快速 RESET

只要在 OPTION 画按住 SELECT 便可快速 RESET 。

TOKYO INSECT ZOO

全 GAME 由大量的会话与所音构成，玩者所饰演的是一名误变昆虫的少年，要在以动画与多边形所制成的空间中进行游戏；假如懂得日文的话，但能更投入于游戏内。

- GENERAL ENTERTAINMENT
- 96 年 3 月 29 日
- 5800 日元
- 1 人
- 4

RING OF SIAS

这个电子小说式的 AVG，故事是有关曾经把魔女打倒，而灵魂沉睡在戒指中的骑士的事。玩者要从多项选择中，选出认为最适当的答案来完成游戏。

- ATHENA
- 96 年 4 月 12 日
- 1 人
- 1

雨月奇谈

游戏中的三段故事其中有两个取材自日本江户时代的妖异文学名作《雨月物语》，基本上是以轮回为题材，带有一定恐怖色彩。

- TONKINHOUSE
- 96 年 7 月 5 日
- 5800 日元
- 1 人
- 2 - 4

迷离夜症侯群究明编

与前作《探索篇》同样是以学校为背景展开的恐怖故事，玩者需要以敏锐的观察力和判断力进行游戏，是否能够成功的玩到结尾需要一定的毅力。

- HUMAN
- 96 年 7 月 19 日
- 5800 日元
- 1 人

学校的恐怖故事

又是要在学校中进行冒险，情节上并没有什么特殊之处，基本属于中等之作。

- BANPRESTO
- 96 年 7 月 19 日
- 5800 日元
- 1 人

OVER BLOOD

这是以主角在一个未来的实验室中为摆脱险境并寻找失去的记忆而进行冒险的故事，游戏中主角可带有一名同伴，因此经常会出现分头行动的情况，当然这也是有些地方揭开迷题的关键。

● RIVERHILL
● 96年8月2日
● 5800日元
● 1人

七间秘馆

实际上与名字相似，玩者要在七处迷宫中冒险，每一处都设计了各种迷题。在这几处迷宫中设计者看来是下了一定的功夫，可以说各具特色，玩者想要将其打穿实在不是一件容易的事。

● 光荣
● 96年8月9日
● 7800日元
● 1人

天地无用～登校无用

人物都是大家所熟悉的《天地无用》中的老面孔，故事围绕男主角天地和新来的女同学津名魅以及阿重霞、魎呼间的纠隔展开，有不少令人捧腹大笑的场面。游戏画面制作精细，但流程过短。

● XING
● 96年9月13日
● 6800日元
● 1人

石之漫步者

以南美洲森林中的古代遗迹为舞台，游戏中有大量的选项以决定故事发展，缺点是动画过少，静止画面也并不出色。

● SUNSOFT
● 96年9月27日
● 5800日元
● 1人

东京 SHADOW

由宝生舞主演的冒险游戏，可玩性虽然不高，但因为有明星的出演所以也是一款值得一玩的作品。

● TAITO
● 96年9月27日
● 5800日元
● 1人

侦探神宫寺三郎～未完之报导

与金田一同属推理 AVG，但制作效果比后者略逊。

- DATA EAST
- 96 年 11 月 29 日
- 5800 日元
- 1 人

金田一少年事件薄

该游戏人物来源自同名日本著名侦探推理漫画，这次的“悲报岛新的惨剧”情节属于原创，游戏中穿插了素质不俗的动画场面，而且情节曲折，推理精密，是一款值得一玩的游戏。

- 讲谈社
- 96 年 11 月 29 日
- 5800 日元
- 1 人

钟楼古宅

在 SFC 上推出过第 1 代，这次 2 代中可以选择两位主角，与以往一样有多种结尾并有等级评价，但可找的道具过少。情节设计也不如一代丰满。

- HUMAN
- 96 年 12 月 13 日
- 5800 日元
- 1 人

恐怖新闻

顾名思意，情节与系统均属一般。

- YUTAKA
- 96 年 11 月 20 日
- 5800 日元
- 1 人

艾丽丝 IN CYBERLAND

由千叶丽子监制的以美少女为主角的冒险游戏，过程中可以看到许多动画场面，但可玩的成份不高。

- GLAMS
- 96 年 12 月 20 日
- 5800 日元
- 1 人

新作预报

生化危机 2

这款著名的冒险游戏将在 97 年夏发售。

- CAPCOM
- 97 年夏发售


ETC 美

鱼乐无穷

(AQUANAUT 的假期)

想不到除了亲身到蔚蓝的海洋外，竟然可以作凭《鱼乐无穷》来做出在浩大的海洋里，自由自在地漫游的效果。虽然可以碰上的鱼类生物稍为起角了一点，可是那种临场感却十分出色。

- ARTDINK
- 95 年 6 月 30 日
- 6800 日元
- 2 人
- 4

赠品模式

在渔礁模式进行游戏，当鱼类数目到过最顶点时便要储存进度。接着重新开始游戏，这时就会出现隐藏的赠品模式，可以自由地观赏各种鱼类：十字键可用来控制鱼的移动；□及△可改变鱼的种类；L 及 R 可改变鱼的方向；○及×可令鱼游泳与否；START 则返回标题画面。

设置无限渔礁

在渔礁模式中，先将全部砖块设置，然后把游标放到另一个颜色的砖块上才按键决定，那么便可以设置一块原先已经使用了的砖块，重复再做便可不断增殖。

砖块全部消去

在渔礁模式中，按住 L1 、L2 、R1 、R2 下再按 SELECT，就可令砌起的渔礁全部消去。

鼓声响起

游戏开始时，先读取记忆卡的 DATA 。当玩者名称出现在画面上时，按住 L1 、L2 、R1 、R2 就会产生鼓声与铃声。

改变砖块开态

在渔礁模式中，把游标放在渔礁上，按 L1 或 R1 会令渔礁变成只有办廓的外貌，而按 L2 或 R2 便可令渔礁变成只有影子。

THE 鬼退治!!

以日本传统童话《桃太郎》为主题的棋类游戏，玩法是大富翁加飞行棋，玩者要利用骰仔来决定可以前进多少格数，在途中会遇到不少和捉鬼有关的事件。

- 日本 - SOFTWARE
- 95 年 10 月 13 日
- 5800 日元
- 4 人
- 1
- MULTI - TAP

NAMCO MUSEUM VOL.1

与 SEGA 和 TAITO 齐名的老牌街机游戏生产商，在这怀旧系列一弹收录了她的 6 个经典旧作，包括有《 GALAGA 》、《 PACMAN 》及《 POLEPO-

SITION》等，再加上很多有关NAMCO游戏的资料，是游戏迷的不二之选。

- NAMCO
- 95年11月22日
- 5800日元
- 1人
- 1
- NEGCON

GALAGA 简易玩法

首先，在第关除了由左下起数第二行第一个蓝色敌人外，要把全部敌人击落，然后便要一直回避那蓝色敌人的攻击大约10分钟，那么它从此再不会再发弹，而由那时起往后关数所出现的敌人同样都不会发弹。

PACMAN 快速跑动

在读碟出现“NOWLOADING”字样时，只要连打START和SELECT以外的键，便可令在画面上跑动中的PACMAN跑得更快。

PACMAN 睡觉

在NACMCO博物馆内，只要按任何键都可令PACMAN跳舞，但假如什么键也不按的话，PACMAN便不会睡起觉来；另外，按住×可以作快速移动。

MIRACLE WORLD

多达1500条问题的考记忆益智游戏，全部问题都是用多边形CG所绘画的，游戏模式很像电视节目中的问答游戏，最适合和朋友联欢时玩

- WIZARD
- 95年12月8日
- 5800日元
- 2人
- 1

雪人 SNOWMAN

世界著名动画《雪人》的软件画集，除了收录部分原画外，内藏的小游戏更有精彩的原作片段播放，适合一家人一齐玩。

- GAGA COMMUNICATION
- 95年12月8日
- 5800日元
- 1人

爆笑!吉本问题王决定战DX

由日本艺人吉本所主持的一个问题游戏，在玩的过程中吉本会不断说笑话及扮鬼扮马逗人笑，相信比较适合懂日语的玩家。

- 吉本兴业
- 95年12月15日
- 5800日元
- 4人
- MULTI - TAP

日本物产街机 CLASSIC

这个怀旧作品，合共有6款由日本物产在80年代初推出的游戏，分别是《MOON CRESTA月球战机》两集、《FRISDY TOM》两集及《疯狂爬楼》两集。

- 日本物产
- 95年12月29日
- 4980日元
- 2人
- 1

四柱推命

PS第一个算命软件，玩者分别可以四柱推命术及占星术来进行占卜。性格诊断，相性诊断，生化韵律线和年月日的运势等皆可以测算到，喜欢玩占卜的人一定会沉迷下支。

- DATAM POLYSTAR
- 95年12月29日
- 5800日元
- 1人
- 3
- 滑鼠

占都物语第一章

这一个算命软件，与《四柱推命》不同的是它以九星占术，塔罗牌和姓名判断来作占卜。利用它可以推算到恋爱运、金钱运、工作运、健康运及作相性诊断等。

- 东北新社
- 96年1月19日
- 5800日元
- 1人
- 1

LIVE SCAPE

以动物的进化过程为题材的教育软件，用者可透过大量的CG动画解说及亲身参与实验，来对地球生物的演变有更深

刻的了解。

- MEDIA QUEST
- 96年1月26日
- 6800日元
- 1人

NAMCO MUSEUM VOL.2

继上集的博物馆大受欢迎，NAMCO这一回再以五个街机名作推出第二弹，有《铁版阵XEVIOUS》、《MAPPY》、《GAPLUS》、《GROBOA》、《CUTIE》，再加上超经典的《DRAGON BUSTER》，怀旧之作，值得收藏。

- NAMCO
- 96年2月9日
- 5800日元
- 2人
- 1
- 旋钮式控制器

《BOMB BEE》重出

在《CUTIE Q》的测试画面里，只要顺序输入○7次、□6次和×5次，就可以《BOMB BEE》进行游戏。

MAPPY快速移动

在读碟时，如果连打△、×或○，便可令画面上的MAPPY行得更快。

PRIVATE COLLECTION ~POLICENAUT~

如果说SS的《恶魔全书》是《真女神~恶魔召唤师》的拥趸收藏碟，那么这一个《PRIVATE COLLECTION》可算是《POLICENAUT》用家的必买之作，因为在碟内是收录了很多有关此游戏的资料。

- KONAMI
- 96年2月9日
- 2980日元
- 1人
- 滑鼠

3D动物园

HUMAN制作运动游戏以外的作品，玩者需要在4个不同的区域里，自行设计生产出各种不同的动物。每一个可以制造的动物，均是由头、身体、手、脚及尾巴五个部分砌成，不同的组合会产生不同的结果。

● HUMAN
● 96 年 2 月 16
● 5800 日元
● 1 人
● 4
● 滑鼠

美国横断级问答

一个与著名电视节目同名的问答游戏，里面收录了大堆曾经在该节目出现过的问题，再加上新设定的原创问题，适合懂得日文的玩家们作为一起联欢时的道具。

● VICTOR ENTERTAINMENT
● 96 年 2 月 23 日
● 5800 日元
● 4 人
● 1
● MULTI － TAP

ATHENA 家庭盘

这一个游戏收录了五款桌上及棋类游戏，由于没有很深的术语及困难的操作方法，因此家里的小孩子们亦能和年长成员一起参与。

● ATHENA
● 96 年 3 月 22 日
● 5800 日元
● 4 人
● —
● MULTI － TAP

IREM 经典街机游戏

曾经推出过不少街机名作如《 R － TYPE 》、《最后之忍道》及《 IMAGE FIGHT 》等，但已经倒闭了的 IREM ，现在由 I ’ MAX 将其 3 个旧作重新推出 PS 版，最令人兴奋的是可以再玩到《成龙》这游戏。

● I ’ MAX
● 96 年 4 月 26 日
● 5800 日元

太阳之尾

这一个 ARDINK 继《鱼乐无穷》后的另类操作，玩者今回是一群原始人的其中一人，游戏中要不断拾取增强自己能力的食物，将所发现的动物杀死，不断增加部落的人口及发明道具，最后以打倒长毛和将其骨头堆积在塔上为目标。

- ARTDINK
- 96 年 4 月 26 日
- 5800 日元
- 1 人
- 2

把武器回转

在升级时画面上会出现回转中的武器，这时只要按十字键便可改变其转动的方向，按 L1 或 R1 可以把武器放大，面按 L2 或 R2 则可将它缩小。

心跳回忆私人珍藏集

KONAMI 继《 POLICENAUT 》后，今次推出的是以《心跳回忆》作题材的私人珍藏集，在碟内除了有超过 400 条有关《心跳》的问题集外，还加上简单的占卜游戏，人物画集和收录了 PCE 版 OP 的音乐集，是《心跳》迷的不可多得的精品。

- KONAMI
- 96 年 4 月 26 日
- 3800 日元
- 1 人
- 1
- 滑鼠

开场讯息

在" PRESS START BUTTON "出现时，只要输入下表的指令，便可看到该角色的开场讯息。

藤崎诗织	L1 + ↑
如月未绪	L1 + ←
纽绪结奈	L1 + ↓
片桐彩子	L1 + →
古式由加利	2 + ←
清川望	2 + ↓
镜魅罗	2 + →
朝日奈夕子	R1 + ↑
美树原爱	R1 + ←
日乙女优美	R1 + ↓
馆林见晴	R1 + →
伊集院丽	R2 + ↑

Q 版角色出现

在主目录中，如果顺序输入《心跳》人物的电话号码(例如虹野沙希的是△×○—△△××)，那么这人物便会以 Q 版模样出现在画面右下角；其余人物的电话号码请参照《心跳回忆》游戏。

触摸身体

在问答模式中，如果能够

在3次机会内答付全部10题题目，便能看到该角色的泳衣照片，这时只要把游标至角色的身上，连打○100次左右便会听到她的对白。

慢速说话

在标题画面平时是由其他女孩说话的，假如什么键也不按等待标题画面出现3次，那么古式由加利便会以极慢速度来说话。

特别图片

在问答模式中，如果能以不答错一条的情况完成全员的问题(途中可以SAVE)，那么便会出现可以观看到隐藏CG的“CGLIBRARY”

隐藏声音

在“LUCKY CHECK运气占卜”功能中，只要把游标移到“变爱”一项或登场角色上并连按○，就能听到隐藏的声音。

设计卫门 PLUS

当年在超任推出的STG自制工具强化版，基本要素和前作差别不大，玩者可利用游戏本身提供的元件来制造自机，敌机，头目，背景，爆花，音乐甚至是标题，再加上PS版新增的放大缩小机能背景震动等，令制成品的可玩性更高。

● ATHENA
● 96年5月24日
● 5800日元
● 1人
● 15
● 滑鼠

无敌

在OPTION画面按住L1及L2来按R1。

超任版本游戏 DAIOH

选择样本游戏时按住L2来决定。

隐藏样本游戏

选择样本游戏时按住L1来决定。

DIFFICULT 难度

在游戏OPTION画面的难度设定时按住SELECT来按→。

选择字型

在标题画面按住L1来按↑或↓。

选择隐藏音乐

音乐编写时按住SELECT来选择音乐。

矢追纯一极秘 PROJECT

由 UFO 研究专家矢追纯一主持，在碟内收录了他这 30 来所搜集有关 UFO 的各种资料，图片与影像片段，对这些不可思议的有浓厚兴趣的玩家可细看这碟。

- 日本 CLARY BUSINESS
- 96 年 5 月 24 日
- 7800 日元
- 1 人
- 1
- 滑鼠

迷宫创造者

当年在个人电脑界以《AVG 制造者工具》声名显赫的 DLDETORNICSARTS，今次在 PS 推出 3D 迷宫 RPG 制造工具《迷宫创造者》，玩者除了可自行编绘迷宫地图，还可以创作像登场角色，怪物，道具，魔法及陷井等。

- EAV
- 96 年 5 月 31 日
- 8800 日元
- 1 人
- 1

龙珠 Z 伟大的龙珠传说

收录了《龙珠》漫画版第 18 期至第 43 期内容的故事重视型怀旧格斗游戏，以多边形制造的 3D 战斗舞台加上同时 3 人 VS3 人，令游戏更为刺激；另外，独立的 SP BATTLE 模式是本游戏的最大魅力。

- BANDAI
- 96 年 5 月 31 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1
- 1

SP BATTLE 模式

只要完成全部 8 关的 Z CAMPAIGN 模式，就能在标题画面选择特别追加的 SP BATTLE 模式。

微　暗

以漫画《BONO BONO》为题材的另类游戏，玩者是一名居住在森林里的人，为要到各处走动因面找其他住在树林内的动物繁忙，画面令人有返回红白机时代的感觉。

- AMUSE
- 96年6月7日
- 5800日元
- 1人
- 2
- MEM

EPS系列VOL.1～VOL.5

这套软件分别收录了中间由纪惠和角田智美等5名美少女的金媒体资料（影像片段+2首歌曲+1首卡拉OK+大约250张相片），喜欢她们的玩家不妨买来收藏。

- ANTINOS RECORDS
- 96年6月21日
- 各1900日元
- 1人
- 1
- MEM

新幸运骑士

题材来自备受欢迎的小说《幸运骑士》的一个飞行棋类游戏，玩者所操纵的是原作里出现的人物，可以选择的故事模式一共有7款，还有超过200件以上会发生的事件，再加上附录模式，是拥趸们一个上佳的收藏对象。

- MEDIA WORKS
- 96年6月21日
- 5800日元
- 4人
- 1
- MEM、MULTI－TAP

NAMCO MUSEUM VOL.3

怀旧游戏系列第3弹，收录了《DRUAGA之塔》、《DIG DUG》、《GALAXIAN》、《POLEPOSITION Ⅱ》、《PHOZON》及《MSPACMAN》6个NAMCO旧作，有购买上两集的人当然会照买。

- NAMCO
- 96年6月21日
- 5800日元
- 2人
- 1
- MEM、NEGCON

改变难易度

以《GALAXIAN》里，只要能够完成第9版，画面上就会出现可改变难易度的视窗。

快速起动

在《POLE POSITION Ⅱ》里，如果在比赛开始前是一直以高波来按油门，在起步时只要转回低波后再转高波，就能以极快速起动车子。



FIG 美

TWIN GODDESS

PS 第一个格斗游戏，更是第一个以实写扫描来表达的游戏。除用上了道具及魔法来令战斗更为简易外，每关所取得的分数更可用来购买道具，相当适合初玩者。

● POLYGRAM
● 94 年 12 月 22 日
● 7800 日元
● 2 人

隐藏技

在这游戏里，每位角色都有独特的隐藏技，下表是隐藏技的名称及出招方法(以角色面向右边时为准)。

角色名	隐藏技名	指令
仙娜	ELDER BOW	↓↘→↓↘□
掏金王子	BLACK HOLE	←(储)↘↙→□
卡美拉	COOL TO FEAR	↓↘→↓↙←
莲娜	LIGHTNING BOLT	↓(储)↑□
地精灵歌姆	STATIC RUSH	↓(储)↑□
精灵珍妮	VISUAL STORM	↓↘→↓↘→□
红魔巨人	SALAMANDER COME HERE	←(储)↘↙→□
心身必杀技“当体力是 40 或以下时”		↓(储)↑○□+×

选择另一颜色

在 VS BATTL 模式中，如果在选择角色时是按住 SELECT 来按 START 作决定，便可使用该角色的另一种颜色。

门神传

内容是以在一处只容许使用枪械以外的地方，8 名格斗家为了夺取世界最强称号而作出生死搏斗的 3D 多边形格斗游戏。独特的格斗系统，提倡侧滚闪避攻击，简易使用必杀技以及大量而聪明地运用材质贴图是这游戏成功之道。

● TAKARA
● 95 年 1 月 1 日
● 5800 日元
● 2 人

使用 GALA 及 SHO

当标题画面的文字集中到画面中央时，以 1P 手柄顺序输入↓↘→+弱斩(□)，如果听到“ FIGHT ”音效与及看见画面上的文字变色便算成功，只要在选择角色时，把游标移到 EIJI 上，并且按住↑来决定便可选用 GALA 。另外，当输入

完使用 GALA 的秘技后，假如等待 DEMO 画面出现并再让村题画面的文字集中到画面中央，以 2P 手酚顺序输入→↓↘+弱斩（□），此时如果听到“PERFECT”音效及看见文字变色便算成功，只要在选择角色时把游标移到 KAYIN 上，按实↓来决定便可选用 SHO。

秘传必杀技 2

当输入使用 SHO 的秘技后，等待标题画面的文字集中到画面中央，输入↘+弱踢（×），如果听到“FANTASTIC”音效与及看见画面上的文字变为灰色便算成功。接着到 OPTION 画面把手柄设定为 L1、L2、R1、R2 全部也可使用必杀技的类型，那么在游戏中便可时按 L1、L2、R1、R2 及 SILECT 来使出秘传必杀技 2。

消去暂停讯息

暂停时，如果按住 1P 的□、△、×、○来按 SELECT 便可消去暂停的字样，再按一次就连分数及能源计都会被消去。

自由改变视点

先在 OPTION 把 L 及 R 键设定为“NOT USE”、CAMERA 为“YOUTSELF”、操作类型为 33 以上，那么在游戏中只要暂停便可利用手柄去改变视点—L1、R1 将镜头作左右回转；L2、R2 将镜头作上下回转。另外，假如是以消去暂停讯息状态去进行暂停，便可以 SELECT 来放大缩小视点。

使用 2P 颜色

选择角色时只要按住 SELECT 来决定，便可使用 2P 颜色。

演歌播放

先连续输给 FO 十场，然后在第 11 场选择 FO 来作战，那么在 FO 对 FO 的时候便会有演歌播放。

巨大萤光幕

在 KAYIN 一关中如果按暂停，便可在那巨大荧光幕里看到“暂时等等”字样。

铁拳

与《VIRTUA FIGHTER》同样享负盛名的 3D 多边形格斗游戏家用版本，不同之处是《

铁拳》运用了大量的材质贴图技术，另外游戏本质亦与较具真实感的《VF》不同，给予人一种较夸张的感觉。

● NAMCO
● 95年3月13日
● 5800日元
● 2人
● 1

使用中头目

不论有没有续关，只要用任何角色由开始一直打到爆机，在下一局起便可以选用该角色所打败过的中头目。另外，把这个DATA储存在记忆卡后，下一次再玩时只要将这DATA读回主机，便可直接选用中头目。

使用三岛平八

游戏开始时选取中头目以外的角色，然后要在不续关的情况下打爆机，便可以在下一局起选用三岛平八。另外，把这个DATA储存在记忆卡后，下一次再于时只要将这DATA读回主机，便可以直接选用三岛平八。

使用三岛平八与普通角色作战

在可以使用三岛平八的情况下，不论以1P或2P先选取平八以外的角色进行ARCADE MODE，然后用平八乱入并取得胜利，便可以平八与普通角色作战。

魔鬼一八出场

在CPU战中，中要使用三岛平八来进行游戏的话，最后头目便会是魔鬼一八。

使用魔鬼一八

在迷你游戏《小蜜蜂》中，只要在一次续关之内将8版全部完成，便可使用魔鬼一八。

连射

在迷你游戏《小蜜蜂》里，只要按着△便可连射。

双机作战

只要在迷你游戏《小蜜蜂》中，在任何一版以18.5秒之内PERFECT完成，那么在下一版起玩者便可以双机作战。

即时接关

在游戏开始前的迷人游戏《小蜜蜂》里，只要在击落敌机数目出现前按SELECT，便可

重新开始《小蜜蜂》游戏。

改变 DEMO 画面出现的角色

在出现 DEMO 画面的 VS 字时，按下表示的方向按着 1P 的十字键，便可选择将会出场的通常角色；而 2P 方在按着 L1、L2、R1、R2 下再按十字键则可决定头目角色。下表是各个方向所相对的角色。

1P 侧角色	方向键
三岛一八	↑
PAUL	↗
LAW	→
JACK	↘
NINA	↓
KING	↙
吉光	←
MICHELLE	↖

2P 侧角色	方向键
三岛平八	不按方向键
LEE	↑
DUMA	↗
WANG	→
P JACK	↘
ANNA	↓
A KING	↙
严龙	←
州光	↖

快速选择角色

在标题画面中，按实 L1、L2、R1、R2 下按 START，那便会跳到只有角色名称选择的快速选人画面。

使用 2P 颜色

选择角色时，以○、×或 START 来决定便可使用到该人物的 2P 颜色，其余键则是普通颜色。

一开始就使用双机作战

按着 2P 手柄的 L1、↑、△、×来开启电源，直到迷你游戏《小蜜蜂》开始前才可放开，那么便可以使用双机来玩，不过用这方法不可以使用到魔鬼一八的，尽管你完成全部 8 版。

悟空传说

以在《西游记》登场的角色为题材的格斗游戏，跟之前推出的《TWIN GADNESS》一样是采用了实写扫描技术的，而且各个角色的必杀技都是忠实地移植自原作小说，不过带有不少日本的民族色彩，背景音乐也过于现代。

- ALLUMER
- 95年5月26日
- 5800日元
- 2人

龙珠 Z ULTIMATE BATTLE 22

以赛亚人孙悟空为中心的动画《龙珠》，继红白机、超任、GB、PCE、MD及街机后的最新格斗版本，不计隐藏人物登场角色多达22人，加上多边形的背景，无必杀技距离限制及最受欢迎的 BUILD UP 模式，令游戏的可玩性大增。

- BANDAI
- 95年7月28日
- 5800日元
- 2人
- 1(每人)

使用隐藏角色

在标题画出现时，顺序按↑、△、↓、×、←、L1、→R1，便会看到加上了5名隐藏人物的新 OPENING 画面，而标题亦会改为《ULTIMATEBATTLE27》。

观战

接上2P手柄后选择 BUILD UP BATTLE 模式，在战斗过程中按手柄上L2的一方，就会变成由电脑代为作战，只要双方都按L2就会变成观战的环境；要解除自动战斗只要按R2便行。

交换位置

以天下一武道会模式进行游戏，在对战开始之前只要按住 SELECT，便可改变1P和2P的位置。

八戒出现

在可以使用5名隐藏角色的状态下，以1P VERSUS 2P 模式进行游戏。当1P和2P都是以少年孙悟空参战时，战败的一方会变回八戒的模样。

空中爆发波

不论在哪个游戏模式中使用凶战士比达，在对战时只要按住△在空中移动，便能在空中发出攻击力更强，更难被对手反击的爆发波。

改变衣服颜色

以1P VERSUS COM 或1P VIRSUS 2P 模式来进行游戏，在选择角色时，若是用1P方的 START 来作决定，便可改变1P

人物衣服颜色。

天津饭强化计划

在 BUILD UP 模式中先选择天津饭来使用，同进把对手设定为力高。当力高行过来时，只需不断用颚龙拳来迎击他，就可轻易取胜。用相同的方法和其他人作战，如果颚龙拳的等级够高，便能扣去敌人大量 HP 。

STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM

《街霸》系列第七集，由红星尚格云顿主演，CHAGE & ASKA 唱主题曲的真人电影版为蓝本的格斗游戏，除了和街机版一样所有登场角色都是用实写扫描外，改良了操作及手感令游戏好玩不少。

- CAPCOM
- 95 年 8 月 11 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

一开始选用豪鬼

以 MOVIE BATTLE 以外的模式进行游戏，在选择角色时快速地顺序按↑、R1、↓、L2、→、←及 R2，成功的话便会出现豪鬼的剪影，这时只需按键来决定即可。

音乐集

先接上记忆卡，然后打爆 MOVIE BATTLE 模式一次，接着选择 BACKUP 功能，这进便会出现音乐集一栏（MUSIC CLIP），只要把游标移至这一栏后按○，便会进入 CHAGE & ASKA 的音乐集。

ZERO DIVIDE

以生动个人电脑及超任游戏为主的 ZOOM 登陆 PS 第一炮，玩法是《VF》式的机械人立体格斗游戏。虽然每秒所显示的格数不多，但突出的角色造型与及华丽画面令游戏的可玩性提高不少；续篇暂定于今年夏季推出。

- ZOOM
- 95 年 8 月 25 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

使用 ZULU

若能把所有角色都打爆机一次，便可使用 ZULU 。

使用 XTAL

假如用 NORMAL 或以上的难度以 1P 来进行游戏，并且在不续关的情况下打至最后，就可与 XTAL 对战，战胜便可使用 XTAL 。

使用 NECO

若能以所有角色（包括 ZULU 与 XTAL）都打爆机一次，不论难易度高低及有否续关皆可使用 NECO 。

随碟附送的射击游戏

先接上 2P 手柄来开机，然后在“ ZOOM ”标志消失前按住 2P 的 SELECT 及 START ，这样便会转换到随碟附送的射击游戏《 TINYPHALANX 》，玩者可利用 2P 手柄来进行游戏。

《 TINY PHALANX 》无敌指令

把游标移到 CONFIGURATION 一栏并按 2P 手柄的○来决定，接着在 SPEED 一项中按住 2P 的○来按 1P 的↖、△、L2 、及 R2 ，如果这时画面转变成红色，在游戏中玩者的战机便会无敌。

每秒 60 格模式

先把 OPTION 中的 DJ 设定为 ON ，然后要起码有 100 小时的 1PLAYER 模式进行时间及曾对电脑使出 5 HIT COMBO ，达成条件之后再选 OPTION 里的 MATCH POINT ，把游标放在这格上并按着 L1 、 L2 、 R1 、 R2 来决定，在画面右下角就会出现一堆数字，而现在游戏亦会以每秒 60 格的流畅度来进行。

NECO 漫画

首先接上 2P 手柄来开机，然后在不论任何一 ROUND 的条件下打败 ZULU 。跟着回到标题画面把游标移至 OPTION 上，并且按住 2P 的 L1 、 L2 、 R1 、 R2 及 SELECT 来按 1P 的 START ，那么画面上便会出现 NECO 漫画。

选取喜欢的颜色作战

打爆机一次后重新开始游戏，在选择角色时只要按住 SELECT 来按键决定，便可改变所选角色的颜色。

观战模式

先接上 2P 手柄，然后按住 1P 的↓、L1、L2、R1 及 R2 来选" VS PLAY "，那么便会由电脑来代替 1P 及 2P 作战，不过只要结束对战模式就会回复原状。

选择舞台

假如进行游戏的总时间超过了 30 小时，并且在 TIME ATTACK RANKING 里拥有 5 秒内的记录，好么在对战模式（VS PLAY）中便会出现代表对战时舞台的数字，选关方法是拣好角色后按↓来改变数字。

音乐模式

先接上 2P 手柄，然后把游标移到 OPTION 上，按住 1P 的 SELECT，L1、R1 及 2P 的 SELECT、↓、×来按 1P 的 START，就可进入音乐模式。

豪血寺一族 2 最强传说

移植自街机版的《豪血寺一族 2》，原作本身能力最为吸引，再加上《豪血寺外传最强传说》的队伍战斗要素，令游戏的可玩性增加不少。

- ATLUS
- 95 年 10 月 20 日
- 5800 日元
- 2 人

积克登场

在队制模式中，如果在选人画面时顺序按←、→、↓、↑、↓、←、→、←、↑，便可使用隐藏角色积克；下面是积克的必杀技表。(当面向右边时)

POWER BEAM	↓↘→□或△
HURRICANE KICK	→↘↓↙←×或○
FIRE STORM CANNON	→↓↘×或○
ANGRY CHARGE	↓↙←△连打
JACK WINDY VIOLENCE(一发奥义)	→↓↘×＋○

轻易使出一发奥义

以"正常模式"、"VS 模式"或"队制模式"进行游戏，然后待忍耐能量计到达最满状态，但不要使用一发奥义，这时如果同时按 L1 及 R1，便可立刻使用一发奥义。

暂停时的储持续攻击

以"政党模式"、"VS 模式"或"队制模式"进行游戏，然后选取可使用储技的角色

，跟着在游戏中按暂停，并且在暂停期间预先按着储技系必杀技的储招部分，那么便可在解除暂停后立即使用该必杀技。

不要输!魔剑道 2

超任同名游戏的 PS 加强版，是以主角剑野光为了夺得妖魔界最强称号为题材的格斗游戏，当然有连续技与 GUARD CANCEL 这些现今 FIG 必然要素。除了加入新角色外，追加了的开场动画亦是这次的特色。

● DATAM POLYSTAR
● 95 年 11 月 10 日
● 5800 日元
● 2 人
● 1

使用 3 大隐藏人

在标题同情面顺序输入 R1、L1、○、△，以故事模式或对战模式进行游戏，便可使用剑野舞；如果输入 R1、L1、○、×，便可使用魔剑宝；如果输入 R1、L1、○、□，便可使用魔妮宝。

简易使用魔奥义

在可使用魔奥义的条件下，同时按 R1 和 R2 便可。

街头霸王 ZERO

格斗游戏开山祖师《街头霸王》系列的第八弹，相比过往今次用上了《魔域战士》那种卡通画风，令人有唤然一新的感觉；另外新系统像 ZERO COUNTER、ZERO COMBO、3 段 SUPER COMBO 及重视中段技等要素，令游戏的耐玩性和对战时所需求的战略增多不少。

● CAPCOM
● 95 年 12 月 22 日
● 5800 日元
● 2 人

3 大隐藏人物

在选择角色时，只要把游标移到“？”上，然后输入下表的指令，便可使用豪鬼、司令及火引弹了。（下表是以 1P 为准，2P 则要左右相反；+代表同时按）

豪鬼	1P 颜色按住 L2 来按←、←、←、↓、↓、↓、□+△
	2P 颜色按住 L2 来按←、←、←、↓、↓、↓、×+○

贝加 1P 颜色按住 L2 来按←、←、↓、↓、←、↓、↓、□+△
2P 颜色按住 L2 来按←、←、↓、↓、←、↓、↓、×+○
凡 1P 颜色按住 L2 及 R2 来按△、□、×、○、△
2P 颜色按住 L2 及 R2 来按△、○、×、□、△

二对一模式

不论用任何角色或有否续关，只要以 LEVEL 5 或以上的难度打爆机一次，便可在游戏模式选择画面中选择 DRAMATIC 模式，进行由 RYU 和 KEN 合力对付贝加(VEGA)的电影版情节；另外，只要把 DATA 储存回记忆卡中，下次再开机便可立刻进行这模式。

选择胜利句语

在对战中取得胜利后(对人／对 CPU)，只要在分数显示画面出现时，按住任何一个方向键加上△+□、□+×或×+○的组合(一共 16 个组合)，便可看到指定的胜利句语。

丹乱入法

在 ARCADE 模式中，只要以没有接关的情况下，连续选择相同的胜利句语 5 次，那么在第 5 次之后丹便会乱入向你挑战。

豪鬼乱入法

首先要以 LEVEL5 或以上的难度来进行 ARCADE 模式，然后在选择角色时 1P 要用 1P 颜色、2P 要用 2P 颜色及选用豪鬼以外的角色，那么在没有接关的情况下，和最后一人碰头前只要取得 10 次或以上的 SUPER COMBO FINISH，豪鬼便会取代最后一人来挑战你。

NINKU ~忍空

角色造型与必杀技均另类非常的漫画《忍空》，有很多人都接受不了其古怪的内容。这个类似超任版《幽游白书》玩法的指令格斗游戏，如果你对《忍空》故事很熟悉的话，此 GAME 你一定会喜欢。

- TOMY
- 95 年 12 月 22 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

增加可选择的角色

先选择“享乐模式”中的“角色全集”功能，然后在选择角色画面中把游标移到CANCEL上，假如同时按L1及L2或R1或R2便会出现里穗子和企鹅HIROYUKI可供选择，可按键来看他们个人的资料。

斗神传2

PS人气3D格斗作品续篇，滚动回避攻击是《斗神传》两集与别不同的特色。今集增加了2名可使用的主角和4名头目级人物，再加上究极宝技能量计“OVERDRIVE GUAGE”，令这曾经推出过街机版的游戏更加精采。

- TAKARA
- 95年12月29日
- 5800日元
- 2人

使用URANUS及MASTER

首先，要以“1P GAME”模式LEVEL4或以上难度打爆机一次，然后继续进行游戏，这时使可在选人事面中的“？”看到URANUS及MASTER，只要按住SELECT便可令“？”转动的速度减慢以选择他们来使用。

使用SHO及VERMILION

首先，要以“1P GMAE”模式LEVEL4或以上难度打爆机一次。接着在不续关的情况下打爆机，跟着再进行游戏，这时便可在选人画面中的“？”看到SHO及VERMILION，只要按住SELECT便可令“？”转动的速度减慢以选择他们来使用。

一开始选用四大隐藏角色

首先要接上2P手柄，然后在标题画面的文字正向左方飞时，顺序快速输入1P的L1、L2、△、R1、R2、□，成功的话游标便会由黄色变成蓝色，这时使可在选人画面的“？”发现URANUS和MASTER。另外，如果能成功输入刚才的秘技，只要等标题画面的文字再向左方飞时，顺序输入2P的□、R2、R1、△、L2、L1，成功的话游标便会由蓝色变成红色，这时便可在选人画面的“？”发现SHO和VERMILION。

SHO 之乱入法则

若用 LEVEL4 或以上的难易度进行“ FULL BATTLE ”模式，假如在不续关的情况下打爆机，在爆机画面后便会出现 SHO 的乱入挑战。

VERMILION 之乱入法则

若用 LEVEL4 或以上的难易度进行“ FULL BATTLE ”模式，假如在不续关的情况下拥有 4 次或以上的 PERFECT 并且打爆机，在爆机画面后便会出现 VERMILION 的乱入挑战。

斗神奥义简单输入法

先要成功输入“一开始选用四大隐藏角色”秘技，然后在标题画面的文字正向左方飞时，顺序输入 R1 、 R2 、□、 L1 、 L2 、△，成功的话游标便会由红色变成绿色，这样便可在对战中同时按 R1 和 R2 来使用斗神奥义。

CHAOS 空中飞行

用 CHAOS 进行游戏，如果在跳跃时同时按 R1 和 R2 ，CHAOS 便会向着起跳的方向飞走；顺带一提，哪果垂直跳跃 CHAOS 就会短时间滞留在半空。

ROBO.PIT

无论观感与及玩法上都和《 CYBER SLED 》有点相似，而其 Q 版的角色造形非常可爱，和游戏本身产生出与别不同的魅力。

- ALTRON
- 96 年 1 月 13 日
- 5800 日元
- 2 人
- 2

输入特别的名字

在 ROBOT MAKING 模式中，只要输入下列表度为 3 个字元的特别名字，就会有不同的特殊效果。

名字	效果
29B	给予敌人较少的损害
7FB	给予敌人较多的损害
DH5	所有手腕的熟练度都是 100 %
5CY	一开始齐集全部手腕

选关

在主目录里只要同时按 L1 、 L2 、 R 、 R2 和 SELECT ，画面的右上角便会出现一个数字，以十字键来选择关数。

水浒演武

著名的梁山泊 108 名好汉的 12 人中，选取其中一人将头目晁盖打倒为目的。PS 版与街机版不同的是追加了攻击回避和重新调整了各角色的实力，再加上《FIGHTER'S HISTORY》主角沟口诚作隐藏人物，令游戏元素非常丰富。

- DATAEAST
- 96 年 1 月 26 日
- 4980 日元
- 2 人

使用沟口

首先要选择 SPECIAL 模式，然后在标题画面里顺序按↑、↓、←、→、↓、↑、→、←、L2 及 R2，如听到声效便算成功，这样的话只要以 2P BATTLE 模式进行游戏，就可以选取沟口来使用。

美少女战士 SS 真主角争夺战

《美少女战士》的格斗最新版本，全部登场角色都是以 3D MODELLING 所制成的 CG 来表达，而玩者可以自由分配所使用角色的各项能力值是这个游戏的特点。

- ANGEL
- 96 年 3 月 8 日
- 5800 日元
- 2 人

改变游戏标题

若用 SAIL OR MOON 以外的角色在主役争霸战模式中打爆机，那么在下次出现标题画面时便会有所改动。

恶魔猎人

CAPCOM 首个利用卡通色调与画风的异种格斗游戏，全部登场角色如吸血鬼 DEMITRI 和科学怪人 VICTOR 都是来自家喻户晓故事或是魔界的人物，再加上当年的新游戏系统 CHAIN COMBO 与 GUARD CANCEL，玩起来投入感大增。

- CAPCOM
- 96 年 3 月 29 日
- 5800 日元
- 2 人

改变拳脚键

在 VS 模式，只要在选择对战舞台时按住 SELECT 来决定，就会跳到改键画面。

铁拳 2

NAMCO 与 PS 的 3D 格斗最高峰作品呈大数量的角色（23 人）、精采绝伦的开场 CG 及爆机画面，再加上练招专用的 PRACTISE 模式和测度个人实力用的 SURVIVAL 模式与 TIME ATTACK 模式，令游戏性相当丰富。

- NAMCO
- 96 年 3 月 29 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1
- NEGCON

使用全体角色

要使用《铁拳 2》里的 23 名角色，是需要一定法则的，下表是使用他们的方法。

普通角色（10 人）	只需在选择角色时按决定键便可
中头目（10 人）	以普通角的任何一人进行 ARCADE 模式，只要打爆机（不限续关次数）便能使用相对角色的中头目
三岛一八（1 人）	先取得全部中头目（10 人），然后以任何一位中头目进行 ARCADE 模式，只要打爆机（不限续关次数）便能使用三岛一八；要注意的是按住 START 来选择便可使用穿着礼服的一八。
魔鬼一八／天使（1 人）	使用三岛一八进行 ARCADE 模式，只要打爆机（不限续关次数）便能使用魔鬼一八；要注意的是若按拳键来决定就使用魔鬼一八，而按脚键则会是天使。
ROGER ／ ALEX（1 人）	不论以任何角色或难度进行 ARCADE 模式，在第 3 版时要以 GREAT 状态过关（即是自己还剩下少许能源来取胜），那么 ROGER 或 ALEX 便会在第 4 版时出来挑战，胜出便能使用它

大头角色

以可使用全部中头目的状态进行游戏，只要在出现对战角色名字时按住 SELECT，那么该角色便会以大头姿态出现；如果在下一局对战角色名字出现时再按住 SELECT，原本大头的角色就会以二重大头形态登场。

3D 主观视点模式

取得全部 23 人后，以 ARCADE 模式或 PRACTISE 模式进行游戏，如果在选择角色时是按住 L1 及 L2 来决定，玩者所操作的角色便会变成由绿线组成的 3D 多边形，以主观视点来进行游戏，不过只要 2P 乱入便会解除这状态的。

特别胜利姿势

如果选用 MICHELLE、LAW、YOSHIMITSU、PAUL 或 JACK－2 来玩，只要在重播片段出现时按住□或○，就可看到他们特别的胜利姿势。

ASUKA 120％ SPECIAL BURNING FEST.

一个移植自 PC－9801 及 PC－ENGINE 的美少女格斗游戏，主角们为了替所属学会争取更多held额而不断战斗，最令人惊喜的是加入了 AUTO GUARD、边闪及 GUARD CANCEL 等先进系统。

- FAMILY SOFT
- 96 年 3 月 29 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

隐藏角色乱入

以难易度 2 或以上进行游戏，在不续关的情况下打爆机便会有隐藏角色忍乱入。

使用忍

先在刚才的秘技中打败乱入的忍，然后不论难度及有没有续关，以全部角色打爆机一次，那么在故事模式以外的模式中，只要在选择角色时按住 R1 来按键决定便可使用忍。

KILLING ZONE

除了一般的格斗模式外，此游戏设有特别的 AUTO MODE——一种像 RPG 游戏以指令方式进行格斗使平风的游戏添上一点色彩。

- NAXAT SOFT
- 96 年 3 月 29 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

SLAM DRAGON

一个类似《斗神传》的所谓 3D 格斗游戏，可能厂方本身并非很擅长写格斗 AME，因此在画面上已经给予玩者熟口熟面的感觉。另外，角色们没有特别的个性，这令玩家很难去对游戏角色有深刻印象。

- JALECO
- 96 年 4 月 12 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

ADVANCED V.G.

移植自 PC－9801 的 18 禁美少女格斗游戏名作，这次 PS 版当然没有三级图片。不过，相比起前作今次的确进步了，起码电脑的不合理打法都被厂方作某程度的修正。

- TGL
- 96 年 4 月 19 日
- 6800 日元
- 2 人
- 1

使用 K－1 和 K－2

先接上记忆卡，然后完成故事模式一次，这样便可在对战模式中使用 K－1 和 K－2 这两名故事模式的头目。

自动故事模式

先接上 2P 手柄，然后在标题画面按住 2P 的○和×来选择 STORY 模式，接着把游标移到 PROLOGUE 一栏上按 START，就会变成连续地播放片段的自动故事模式。

双截龙

这个《双截龙》是 TECHNOS JAPAN 在 NEO GEO 上推出的那个对战格斗作品，移植到 PS 的改良版本。除了 NEO GEO 版模式外，今次还加入了画面较华丽的 OVER DRIVE 模式及纸板人形格斗的 TINY 3D 模式。

- URBAN PLANT LTD.
- 96 年 4 月 26 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

使用头目角色

无论以什么模式来进行游戏，在选择角色时把游标顺序放在 BILLY、MARIAN、

CHENG－FU、JIMMY 四人之上，而且每次需要停留 3 秒或以上，成功的话便会出现 DUKE 和 SHUKU 两名头目可选择。

改变视点

在 TINY 3D 模式里，只要在暂停时按十字键便可改变视点。

改变角色大小

暂停时只要按□、△及○，便可改变角色的大小，而按×则可还原。

GALAXY FIGHT

当年在街机推出的 NEO GEO MVS 系统版本，由于 DEBUG 工作做得并不完善，因此游戏的流畅度不高。不过，SUNSOFT 后来在 PS 及 SS 上发售的改良版本，已经将大部分的问题除去，值得一玩。

- SUNSOFT
- 96 年 5 月 3 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

使用 4 名隐藏角色

先用全部角色爆机一次并且要储存起来，然后在 OPTION 里把这 DATA 读出来，接着按住 L1、L2、R1、R2、↑和△来选择单打模式，便可在选人画面选用 4 名隐藏角色。

放大缩小角色

先读取全部角色爆机的 DATA，然后开始游戏并且选择角色，接着在选择舞台时按住 L2 及 R1，那么便会以缩小了的角色来进行游戏；如果按住 L1 及 R2 就能使用放大了的角色。

龙争虎斗Ⅲ

美版实写素描格斗游戏名作第 3 弹，和往常一样保留了几种超级残暴的究极神拳，而且可选用的角色更达 14 人之多，是三集中较好玩的一集。

- SCEI
- 96 年 6 月 14 日
- 5800 日元
- 2 人

格斗之王’95

1995 年业务用最成功格斗游戏之一，不但承继了《格斗之王’94》独特的 3VS 3 队制对战方式，还大力提倡像边闪、能

量计、防御取消技、指令取消技及空中超必等实用作战系统，令游戏的寿命大为延长。

● SNK
● 96年6月28日
● 5800日元
● 2人
● 1
● MEM

使用两大头目

在选择角色的画面里，先决定自组队伍(TEAM EDIT)，然后在选人时按住START来按↑+○、→+□、←+×、↓+△，那么在画面中央便会出现草雉柴舟及奥米加·鲁卡尔二人，这样便可选择他们了。

侍魂Ⅲ～斩红郎无双剑

移植自NEO·GEO版，系统上不用多说，虽然画面还算不错，但对战时速度过慢，而且手感十分差，基本上已经失去了“侍魂”的感觉。

● SNK
● 96年7月12日
● 5800日元
● 2人

使用王无月斩红郎

方法与街机版一样，即先将OPTION中的“VS MODE”拨至“ON”，然后进入游戏，在人物选择画面中将游标移到霸王丸身上，接着按照以下次序移动游标：牙神幻十郎→首斩破沙罗→千两狂死郎→桔右京→莉姆露露→霸王丸→2雨闲丸→娜可露露→服部半藏→天草四朗时贞→花讽院骸罗→加尔福特→绯雨闲丸，完成后在剩余3秒时再同时按START键、○键和×键，这样便可使用斩红郎了。

TOBAL NO.1

因为是史克威尔公司在PS上推出的第一款作品，所以分外引人注目。对战时的感觉还算不错，连续技使用很爽快，另外游戏中所独具的3D迷宫设计也是首创。

● 史克威尔
● 96年8月2日
● 5800日元
● 2人

选用隐藏人物

在本节目中，角色设定的鸟山明君也会作为隐藏角色登场。

首先，选择 QUESST 模式，难度 LV ∞去“UPAN’S 迷宫”，在最后将 UDAN’S 击倒后，名叫：TORI(鸟)”的角色便会登场。同样，在 LV 2～4 的各迷宫通过后，里面的 NO－RK、MUFU、UDAN 等人也可使用了。

钢铁灵域

又是一款 3D 格斗游戏，但它并非近身肉博而是依靠在场地中互相追打，玩者使出各种必杀技，总得来说手感一般。

- TECNO SOFT
- 96 年 8 月
- 5800 日元
- 2 人

选用最终 BOSS

此秘技只运用于 2 PLAYERS MODE，即先进入 2 PLAYERS MODE，然后在选人画面按着 L1、L2、R1、R2 四个键，再按左右来选择人物，这时最终 BOSS“KORGEN”便会出现。而且在选择场地之时再一次使用以上方法，便可选用“KORGEN”的场地。

隐藏的招式

每一位人物都是有一招隐藏招的，而当中的豪乱、丽罗及美盛还不止多出一式隐藏招的；首先每位人物共通的隐藏招式是“↑→←↓↑(↑←→↓↑)□”，而豪乱的隐藏招式是“↑↑○”，丽罗的隐藏招式是有两招的，分别是“→←→(←→←)□”和“↑↓←→(↑↓→←)□”，还有美盛的隐藏招式是“↑↓↑□，之后按×或○”

街头霸王 ZERO2

这次加入新的人物，而且多了原创必杀技的设计，感觉上比 1 代进步了许多。但因为没有了 2 对 1 的模式，所以令许多玩者略感失望。

- CAPCOM
- 96 年 8 月 9 日
- 5800 日元
- 2 人

人物出场次序：一般每位人物都要面对八名对手，这些对手的出场次序都有着一定的规律，每位人物的出场对手会有十六种不同组合，而最后的一至三位对手的次序则是固定的。

乱入：除了原本的八位对手外，如果玩者达到以下条件——1. 在第八人之前，一ROUND 不败。2. 有五次以上的 SUPER COMBO/ ORIGINAL COMBO 结束战斗，那么，便会有一名特定的人物出来挑战。

真·豪鬼乱入：如果玩者以 1P 使用 1P 颜色，2P 使用 2P 颜色，在第八人之前达到一 ROUND 不败，再加上三 ROUND 为 PERFECT，那么与第八人之战便会有真·豪鬼出来挑战。

选择人物颜色：人物除 1P 及 2P 的原色外，另有四种特别颜色，合计六种，选用方法是选人时按：一个拳键、二或三个拳键、一个脚键、二或三个脚键、拳键选人后选用 AUTO MODE、脚键选人后选用 AUTO MODE。

使用原版春丽：方法是在选人时将游标移到春丽上，按住 SELECT 键三秒以上再按键选人。此时的原版春丽除衣着不同外，使用气功拳的方法亦变回←(蓄)→+拳。

选择隐藏背景：于街机模式作双打时，只要在选人画面中将游标移到 SAGAT/ VEGA 上，按住 SELECT 键一秒以上再选择使用角色即可；而在对战模式中则可在选择背景画面轻易选用这两个背景。

挑衅的应用：在游戏中按开始键就可以进行挑衅，除了 DAN 之外，其余人的挑衅都只能做一次。此外，选择键对隆和 KEN 又有着其他的作用：输入波动拳的指令后，不按拳而按选择键的话，隆会做出一个波动拳的假动作，这时是没有硬直时间的，对跳过来的对手，可以立即用升龙拳击落；而使用 KEN 时，他则可以做出前滚翻的假动作，但翻到一半会躺在地上，有效利用起身的无敌时间的话，可对战斗非常有

利。前面说过，DAN 是有着无限挑衅特权的角色，不仅如此，他还可在蹲下、跳起的时候进行挑衅，而且更有着独一无二的隐藏超必杀技(?)：此招没有任何攻击力，只是在画面一暗之后连续做出各种挑衅动作罢了。

选用真·豪鬼： 选按住选择键，将游标移到豪鬼上，然后按↓、→、→、↓、←、↓、←、↓、→、→、→，此时游标又回到豪鬼身上，按键选出的即为真·豪鬼。

选用白色的达尔锡和贝加

在 TRAININC MODE 中用达尔锡或贝加时，使用他人的隐身招式，趁他们马上就要消失的时候按下 START 键，进入 MENU 里再进入 NOR MAL MODE，这样达尔锡便会变为白色的影子，而贝加则是浅蓝色的。

幻影斗技

由 BANPRESTO 公司制作，以 1/60 秒处理画面，几位角色各具特色，招式简易，对战时感觉还算可以。

- BANPRESTO
- 96 年 9 月 20 日
- 5800 日元
- 2 人

可以使用全部隐藏角色

这是可选用所有角色的秘技，说起来虽然吓人，但方法却异常简单，即玩者只要连续将游戏打爆三十次以上，看过三十次结局，就可选用隐藏角色了。

MEGATUDO2096

以机器人为主角的对战格斗游戏，画面制作还算比较精细，但招术较少而且对战时的感觉不够流畅。

- BANPRESTO
- 96 年 9 月
- 5800 日元
- 2 人

使用两名隐藏人物 BLOOD ELMINATER 及 GUL ORGE

使用 BLOOD ELIMINATER 的方法，就是将 STORY MODE 中一次打爆，但难度要不低于 NORMAL；另外，使用 GUL ORGE 的方法，就是将 STORY

MODE 中一共连打爆十次，不过是可以不需要一遍过的，但难度同样要不低于 NORMAL 。有一点要留意的，就是只可以在 VS MODE 中使用两名 BOSS ，STORY MODE 是不可以使用。

BLOOD ELIMINATER

MEGALO SPINNER	←↙↓+△
HILL BREAK	↓↙←+□(剑)
RUINS WINDER	→↘↓+△
SPINEL ROUNDER	→↓↘+□(剑)
BLOOD VIBRATE	→↘↓↙←→+△(枪)

GUL ORGE

THROW NAKUNA	↓↘→+△
GEL SLACK	→↓↘+□
NAKUNA SABER	→↓↘+△
NAKUNA BLAST(右)	→↘↓+□
NAKUNA GLAST(左)	→↘↓+△
战机型态出现	△+○
FORMATION CHANGE	○(战机型态)
战机形态 ATTACK	□(战机形态)
NEGA STORM	→↘↓↙←→+△(战机型态)
NAKUNA ROCK	←↙↓↘→+△+□

超能力大战

使用全新理念制作的 360 度空间格斗游戏，角色要在类似于结界内进行战斗，连续技组合还算爽快，但画面比较粗糙。

- TAITO
- 96 年 10 月 4 日
- 5800 日元
- 2 人

看到主题歌词

在片头动画时是有主题歌的，如果你想看到歌词的话就要启动游戏及“ TAITO ”标志出现时立刻紧按 2P 手柄的“ L1 + L2 + SELECT ”直至播出主题歌为止，这样画面便会显示出歌词。

星际悍将

由著名游戏公司 CAPCOM 制作的首款 3D 格斗游戏，操作手感出乎意料的流畅，终结技的设计非常爽快，游戏中对于光影的描绘也很细腻，可以说是同类型游戏中的佼佼者。

- CAPCOM
- 96 年 10 月 25 日
- 5800 日元
- 2 人

使用最终 BOSS 及河童

一定要选择街机模式，在

人物选择画面时，按住 SELECT 键，然后将光标移到ゴア身上，接着顺序输入×、○、×、○、□、□、□、△、△、△，最后同时按住×和○键，这样便可选用ビルシユタイン——最终 BOSS！在这之后，再按住 SELECT 键，然后将光标移到ハヤト身上，再顺序输入○、□、△、□、×、□、△、□、○、□，最后同时按下×和△键，成功的话河童也可使用了。

使用 BLOOD

紧按 SELECT 进入选人画面，将浮标移向 BILSTEIN 处，快速输入 G、A、G、A、G、A，然后再将浮标移向 KAPPAH 河童处（注意：这时仍然不放 SELECT），快速输入 K、B、K、B、K、B、L1 + R1，成功的话会听到一声音乐，这样就可使用隐藏人物 BLOOD 了。

FIST

以美少女为主角展开的格斗游戏，或许是因为欠缺制作 3D 格斗游戏的经验，所以不仅人物较为粗糙，而且对战感觉也不好。

- IMAGINEER
- 96 年 11 月 15 日
- 5800 日元
- 2 人

明治剑客浪漫谈 ~维新激斗篇

因为是取材自同名漫画，所以剑心迷自然对其十分拥戴，游戏中加入了不少动画场面而且素质颇高，但对战感觉一般。

- SCE
- 96 年 11 月 29 日
- 5800 日元
- 2 人

使用隐藏人物

齐藤一：在标题画面中按住 1P 手柄的“→ + L1”进入对战模式。

神谷薰：在标题画面中按住 2P 手柄的“← + L1”进入对战模式。

斩马刀左之助：在标题画面中按住 2P 和 1P 的“SELECT”进入对战模式。

乱马 1/2 ~ 格斗复兴

人物都是大家所熟悉的，这回用 POLYGON 制作，必杀技较少，格斗感觉一般。

- 小学馆
- 96 年 12 月 8 日
- 5800 日元
- 2 人

天堂之门

被称作是著名 2D 格斗游戏《豪血寺一族》的第 2 代，几位人物设计的较为成功，场地也描绘的比较细腻，对战感觉良好。

- ATLUS
- 96 年 12 月 13 日
- 5800 日元
- 2 人

使用隐藏人物花小路

这一个游戏的其中一个隐藏人物，可能大家一听到她的名字，就已经知道是谁了，她就是可爱得意的少女—— KURARA 花小路了；使用她的方法其实十分简单，只要在 ARCADE MODE 中的选人画面，顺序输入“↑、↓、↓、L1 + L2、START ”，听到了一些声音及画面闪了一下之后，就可以将方格移到 NANASE 处，按两下 START，就可以使用隐藏人物花小路了。

第二位隐藏人物 KYOHYA

除了花小路外，是有另一位隐藏人物的，他的名字就是 KYOHYA 了；使用他的方法同样十分简单，只要在 VERSUS MODE 中的先人画面，顺序输入“←、→、↑、↓、R1 + R2、START ”，听到了一些声音及画面闪了一下之后，就可以使用隐藏人物 KYOHYA 了。

第三位隐藏人物 DYBYD

除了花小路及 KYOHYA 外，是有第三位隐藏人物的，他就是 DYBYD 了；使用他的方法比较有一些难度，就是要于 ARCADE MODE 或 TOUGH GUY MODE 中（任何难度都可以），在与人物 SASA 战斗时取得 PERFECT 的话，就会有一个叫 DYBYD 的对手乱入（即挑机），当战胜了他之后，就可以使用隐藏人物 KYOHYA 了。

使用 BOSS

GEEZER：于 ARCADE MODE 中，玩难度 HARD 或以上，而且还需要使用人物 SASA、NANASE、A·HAU 或 ENGETSU 任何一人，直至玩到最后一版，当战胜了 BOSS——GEEZER 之后，就可以使用他了！

UNKNOWN：于 ARCADE MODE 中，玩难度 HARD 或以上，而且还需要使用 SASA、NANASE、A·HAU 或 ENGETSU 外的人物，直至玩到最后一版，当战胜了 BOSS——UNKNOWN 之后，就可以使用她了！

魂之利刃

由 NAMCO 制作的著名武器格斗游戏，片头 CG 令人惊叹，对战感觉也不错，故事模式设计很有趣味，只是结尾画面如果同样用 CG 制作就更好了！

- NAMCO
- 96 年 12 月 20 日
- 5800 日元
- 2 人

使用隐藏人物

SOULEDGE：将全部角色不论任何难度打爆，就可以使用最终 BOSS——SOULEDGE。

斯菲特·斯德奥芬（SIEGFRIED）：于 EDGE MASTER MODE 中将全部角色的武器取到，就可以使用隐藏角色——魔化了的斯菲特，斯德奥芬了。

成 汉明（HAN MYONG）：于 EDGE MASTER MODE 中将全部角色的武器取到，再使用角色成 美那于街机 MDOE 中打爆多一次，并昼用任何角色一局过取得高一些的分数，就可以使用隐藏角色——成美那的父亲成 汉明了。

苏菲迪亚·亚历山大（SOPHITIA）：于 EDGE MASTER MODE 中将全部角色的武器取到，就可以使用隐藏角色——真正成为女神的苏菲迪亚·亚历山大了。

每位角色的另一种爆机

御剑平四郎：到了最后是会与一个叫 TANEGASHIMA 的

人决战，只要在他射出的子弹的时候把他打败了，这样爆机就会有所不同了。

成美娜： 在走到父亲交之前不停按↑↓

多纪： 在 SOUL EDGE 飞向她之前不停按 G

李龙： 当跪在地上不时不停按 B

胡鲁度： 时入了大门之后不停按 B

苏菲迪亚·亚历山大： 进入了森林时不停按←→

斯菲特·斯德奥芬： 望向 SOUL EDGE 时不停按 B

洛克： 举起 SOUL EDGE 时不停按 B

黄星京： 执起 SOUL EDGE 时不停按 A

赛万提斯·迪·里昂： 爆机一开始时不停按 B

ZXE – D

一款与众不同的格斗游戏，首先要组合机器人，根据组合不同角色也会有不同的能力，乐趣已经不在于对战时的感觉，而是在于对机器人的改造和培养。

- BANDAI
- 96 年 12 月 20 日
- 19800 日元
- 2 人

斗神传 3

也算是 PS 的招牌作品之一，3 代加入了不少新的元素，而且对战时的感觉更加流畅，人物非常众多，是年末格斗游戏中较出色的一部。

- TAKARA
- 96 年 12 月 27 日
- 5800 日元
- 2 人

使用四位隐藏角色 SHO、ABEL、VEIL 及 NARU

先将所有的人物爆机，学应该可以使用人物一共有二十八位；然后再使用任何一位人物再次爆机，之后就可以看到 SHO 的出现；将他打败之后，便使用 SHO 打爆一次，最后应该可以看到 ABEL 的出现；将他打败了之后，便使用 ABEL 打爆一次，最终应该可以看到 VEIL 的出现；将他打败了之后，便使用 VEIL 打爆多一次，最

终应该可以看到 NARU 的出现；将她打败了后，便可以使用一共四位的隐藏角色了。

简易使出斗神奥义

首先要能够使用三十二位人物，然后使用任何一位人物，玩最高 LEVEL 爆机后，于标题画面的框框应该变成了绿色，之后只要在战斗中同时按下“L1 + L2 + R1 + R2”就可以立刻使出强劲的斗神奥义了。

无限地使出 SOUL BOMB

这一个游戏中，是有一式叫 SOUL BOMB 的招式，它是像 ITEM 一样有限着使用的次数的，但其实有一个秘技是可以无限使用 SOUL BOMB 的；只要于 KEY CONFIG 的一栏中，将任何一个 L 或 R(L1 、L2 、R1 、R2 都可) 键 SET 为 SOUL BOMB (田田田田田)，在战斗时紧按着那一个 L 或 R，再按□、△、×或○任何一键的话，都可以无限次使出 SOUL BOMB 了！

新作预报

三国无双

以三国时代为背景，魏蜀吴的 著名武将都会登场。每位人物都持有自己著名的武器，如关羽的青龙偃月刀，张飞的丈八蛇矛等。目前为止，3D 武器格斗游戏当然是以《魂之利刃》为最佳，那么这款《三国无双》又会有怎样的成绩呢？

- 光荣
- 97 年 2 月 28 日
- 5800 日元
- 2 人

武士道之刃

采用了前所未所的系统制作的 3D 格斗游戏，以古代日本为舞台，数名身手不凡的剑术名家在阴阳之迷城展开了一场你追我赶的生死之战！

本游戏创造性的加入了地形效果，上手恐怕不易！

- SQUARE
- 97 年 3 月 14 日
- 5800 日元
- 2 人


ドノヴァンに…
もう一度会いたい。
PUZ 美

TWIN BEE 对战 PUZZLE 蛋

和 KONAMI 的《对战 PUZZLE 蛋》玩法一模一样，只不过是把角色换成兵蜂的人物而已，玩法是把相同颜色的钟排在一起，便可把它们消去。

- KONAMI
- 94 年 12 月 9 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

EDIT SELECT

首先要以 NORMAL 或以上的难度打爆机一次，然后在 STORY 模式中选择角色时，在画面右端会出现 EDIT SELECT 一项，凭此便可选用巴朗比、麻铎博士和美露拉公主 3 人。

1P 操作 2P

在对战中选按暂停，然后顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→←、→、×、○，便可以 1P 手柄手柄 2P 那边。

黑蛋模式

在 ARCADE 模式的“对战 PUZZLE 蛋”中，暂停后顺序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○、START，便会以看不到方块的状态来进行游戏。

特别爆机画面

假如以难易度 7、HARD MODE 及不续关的情况下打爆机，便可看到特别的爆机画面。

工作人员名单更快播完

在爆机后出现的工作人员名单时，只要按任何一键都可令它更快播完。

立刻接关

当输掉后出现“CONTINUE”字样时，只要立即按 SELECT 便可以刚才所使用的角色接关。

方块下降速度减慢

以 ARCADE 模式的“对战 PUZZLE 蛋”进行游戏，只要按

住 1P 的 L1 便可令方块下降的速度减慢。

听取最后一段音乐

在 SOUND TEST 模式中，如果按△便可听到选择音乐的最后一段。

怪异音效

先选择 SOUND CHECK 后听取第 301 首歌，接着把音效编号的百位改为 4 或以上、十位改为 1，那么再选听音效时便会听到怪声。

立刻启动街机模式

假如按住○来开机，便可立刻以 ARCADE 模式来进行游戏。

立体方块

和电脑游戏《 BLOCK OUT 》一样，玩者要把立体的方块塞进一个长方体状的空间内，可算是立体化的《 TETRIS 》。全游戏会出现的方块共有 24 种，可以选择单打、和电脑对战及 2P 对战。

● TECHNOS JAPAN
● 94 年 12 月 22 日
● 5800 日元
● 2 人

拼图世界

在游戏机上玩砌图游戏，一共有 4 款不同游戏模式如故事模式及对战模式等可选择；较特别的是在对战模式中，可利用各种不同道具，去令自己砌得更快或破坏对手的图。

●日本 - SOFTWARE
● 95 年 2 月 3 日
● 5800 日元
● 2 人
● 1
●滑鼠

改变外框颜色

在“普通拼图”模式进行游戏，把游标移向拼图外框的左边或右边，按○↗便可改变它的颜色。

上海·万里之长城

著名麻雀 PUZ《上海》的另一版本，同样是要在一堆麻雀牌阵中，以指定方法去将全部牌取走才算过关。这一集除了《上海》外，还加上了《青岛》，《北京》和《长城》三款不同玩法的游戏。

- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- 95 年 3 月 24 日
- 4800 日元(6800 日元连 MOUSE)
- 2 人
- 1
- 滑鼠

宇宙生物君 P!

这一个对战 PUZZLE 游戏，玩法是要将相同颜色的方块拼在一起，当有四块同色方块靠近时便会消去，而全部出现的方块一共有 5 种；较特别的是游戏画面是以 CG 来表示。

- SMIK
- 95 年 3 月 31 日
- 5800 日元
- 2 人

无限续关

先把 2P 手柄接上，然后在标题画面出现时，同时按 1P 与 2P 的 SELECT，那么在游戏里便可以续关无限次。

自杀仔

以攀爬石块为乐但又不谙水性的搅笑人物“自杀仔”，玩者除了要利用从天而降的石块及炸弹，来引导他把同伴们拯救及走到终点外，还要躲避怪物的追击，确实是一个难度极高的动作加解谜游戏。

- XING ENTERTAINMENT
- 95 年 4 月 28 日
- 6800 日元
- 2 人
- 1

变态模式

在按住○及×的情况下按 START，就会出现变态模式。

选关

在标题画面中把游标指向 START 后，只要输入下列秘技，便能在不同的模式中选关。

ARCADE 模式：同时按 L2、↗、START

ARCADE 变态模式：同时按 L2、↖、START

PS 模式：同时按 L2、↘、START

PS 变态模式：同时按 L2、↙、START

移动 DEMO 中的角色

把游标指向 OPTION 后同时按 L2、R1 及 START，如果听到特别的声音就表示成功输入了秘技。这时在 DEMO 中可以按 L1 来令角色作慢动作移动；R1 则会回到一开始的画面；R2 是转到下一个画面；SELECT 及 START 分别是暂停及解除暂停。

MISSLAND

这个游戏是要玩者在由多边形造成的两幅图画中找寻不同之处，在指定时间内可以把图片放大缩小回转，对自己智力与观察力有信心的人可以一试。

- ALTRON
- 95 年 4 月 28 日
- 5800 日元
- 2 人

HEBEREKE STATION

《PUYO PUYO》式的砌砖游戏，玩者可从 4 名 HEBEREKE 角色中选择一人来玩，每位角色均有其专用必杀技，而在对战模式更可自定方块消去的法则。

- SUNSOFT
- 95 年 5 月 26 日
- 5800 日元
- 2 人

动画砌图

这一个益智游戏包含了动画砌图与作曲两部分，砌图方面如果能够完成的便可看到有关那图的动画，而作曲则提供了 50 种不同的乐器供使用，相当适合喜欢 PZG 的玩家。

- ARGENT
- 95 年 7 月 7 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1
- 滑鼠

改变游标速度和画线色调

选择“小绘画”模式并以 1P 接上滑鼠、2P 接上手柄，这时便可按 SELECT 来改变游标合共 4 段的速度；另外如果按住手柄的△、×或○来按←、→，便可改变 1P 线画的色调。

撤速度加快

在 NORMAL 以外的模式里

，如果在动画选择画面按 L1 或 R1 便可看前一页或后一页，这样便可加快观看画面的速度。另外，如果在观看时按□便可把动画放大，而同时按住 L1 及 R1 便可将动画作全画面播放。

爆弹方块

玩法类似《BOMBLISS》，要将药引、炸弹及火花的方块适当地堆砌，做成超巨大的连锁反应，是一个相当考心思的砌砖游戏。

● SKY THINK SYSTEM
● 95 年 7 月 7 日
● 3980 日元
● 2 人

使用巴罗布国王(パロパル国王)

在标题画面中顺序按 L2、R1、R2、L1，然后以 STORY MODE 或 BATTLE MODE 进行游戏，把游标移到米哈里奥(ミハエル)上面，再按住↑来按○，便可使用巴罗布国王。

ENDING 画面

首先把 2P 手柄接上后开启电源，然后在游戏启前的 LOAD 碟途中按住 1P 和 2P 的 SELECT 及 START，这样便会出现漆黑一片的画面，这时只要按□、△、×、○、十字键任何一方或 START，便可看到游戏的爆面。

药引方块变化

假如把药引方块放进不能回转的狭窄空隙，按×或○便可改变其排列。

文字更快消去

平时当放下了 10 个方块后，便会出现“SPEED UP”的字样，这时是不能放下任何方块的，可是这时如果连打×或○，便会令这字样较快地消去。

绘画逻辑

以动画《HEBEREKE》的角色为主题的逻辑绘图游戏，由逻辑绘图的元祖杂志“PAZURA”所监修，收录了不同难度的 300 条问题；另外初心者可透过《HEBEKERE》人物的解说来明白这游戏的玩法。

● SUNSOFT
● 95 年 9 月 8 日
● 4900 日元
● 1 人
● 1
● 滑鼠

重看已破解的版数

首先至少要破解了任何一版，然后在显示已破关版数的画，把游标移到想看版数的名称上，在按着 L1、L2、R1、R2 的情况下按〇，那么该版的逻辑绘图便会出现，再按□便可看到那逻辑绘图的完成画面；按〇便可还原。

便利按钮

不论在那一个模式中，只要按住□、△、×、〇任何一个键的情况下按十字键，便可以快速地画图及消去图案。

GAME 之铁人 THE 上海

由红白机及超任版《上海》系列的 SUNSOFT 所推出，除了收录正版《上海Ⅲ》外，还加上《龙龙》及《紫禁城》两个玩法截然不同的麻雀方块解谜游戏；共有铁人模式及故事模式可选择。

- SUNSOFT
- 95 年 10 月 13 日
- 6800 日元
- 1 人
- 1
- 滑鼠

BREAK THRU!

只要将相同颜色的砖块拼在一起，便可把它们消去的一个规则简单 PUZ。除了有很多各式各样的道具外，可以二人对战及二人合作进行游戏增加了可玩性。

- 翔泳社
- 95 年 12 月 1 日
- 5300 日元
- 1 人
- 1
- 滑鼠

DELOON 方块

超级恐怖的砌砖游戏！玩法是反 4 枚同色的砖块（DELO）拼在一起，便可将之消去；此系最令人困扰的是要取得胜利，最大的敌人往往会是运气……现在有些机铺还有此 GAME。

- TECMO
- 95 年 12 月 29 日
- 5800 日元
- 2 人

跳过出场对白

在选择游戏模式时，如果是以“朝早生长的 DELO ”或

"摩天楼是 DELO 的颜色"模式进行游戏，在决定 5555 模式时同时按住 L1 及 R1，便会跳过角色的登场对白。

选择背景

先接上 2P 手柄，然后用 2P 来选择"朝早生长的 DELO"模式，那么在游戏中便会出现晚上的背景。

DELO 下降速度减慢

在"朝早生长的 DELO"模式中，只要按住 L1 便可令 DELO 下降的速度减慢。

音乐测试

在标题画音乐测试画顺序按 L1 八次、↑八次、L2 四次，便可进入音乐测试模式。

MAGICAL DROP

移植自街机版的 PUZ 名作，它和一般方块游戏不同的是以由下到上的堆砌法，与传统的《TETRIS》式砌砖方式相反。家用版的另一不同之处，是增加了 OP 及新画的各个角色的 CG。

- DATA EAST
- 96 年 1 月 13 日
- 5800 日元
- 2 人

使用伊莎贝拉·R(イザヘラ·R)

在思考模式以外的模式进行游戏，只要把游标移到斯其&莫古(シケ&モク)，按住 L2 来按○、×便可使用伊莎贝拉·R。

GRILL LOGIC

一个纯粹斗快将版图内的箭嘴，依照指示转到指定方向的游戏。玩法虽然简单，可是难度并未因此而减低。

- 翔泳社
- 96 年 1 月 26 日
- 2900 日元
- 2 人
- 1

对战 PUZZLE 蛋

不论游戏玩法与表达形式上，根本和同是 KONAMI 的《TWINBEE 对战 PUZZLE 蛋》一样，只不过是将角色们转换了而已；总登场人数为 11 人。

- KONAMI
- 96 年 3 月 1 日
- 4800 日元
- 2 人
- 1
- MULTI - TAP

使用 4 大头目

先选择对战模式，然后在选人画面把游标移到“？”上，输入以下的指令便能用到 4 名头目角色。

珍宝菜：	按住 START 来按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○
哲人市场：	按住 START 来按↓、↓、↑、↑、→、←、→、←、○、×
奥方样：	按住 START 来按○、×、→、←、→、←、↓、↓、↑、↑
服田里：	按住 START 来快速地连打× 10 次

投出魔球

在迷你游戏《对战滚球蛋》中，如果把速度调较至最高、能力计到达红色部分而将快消失时把球投出，就会有极大机会投出魔球。

LOGIC PUZZLE 彩虹镇

另一个玩逻辑绘图的游戏，除了最普通的元祖单色模式外，《彩虹镇》还有用上三种颜色的颜色模式及以多种颜色作三层重叠的彩虹模式，使难度大增。

- HUMAN
- 96 年 3 月 8 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

PUZZLE BUBBLE2

在街机版成行成市大受欢迎的名作续篇 PS 版，玩法和前作并无分别，只是将版图稍为修改，唯一增加了的是 2P 对战时的 TIME ATTACK 模式。

- TAITO
- 96 年 3 月 29 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

里关

在开场 DEMO 出现时顺序输入 R1、↑、L2、↓，成功的话画面右下角便会出现一个《泡泡龙》的敌人。如果以一人玩模式来进行游戏，便可由里关起开始玩；如果选择对战模式，就由第 6 关起可使用敌方角色。

增加 CREDIT

在 OPTION 里把游标放到 CREDITS 一栏，顺序按←、→、R1、R2、L2L1、↑、↓，接着按多少次○便会增加相同数目的 CREDIT。

角色选择

先选一人玩模式，然后在路线选择画面顺序输入←、←、↑、↓，再同时按 L1、L2、R1、R2 便会进入角色选择画面，连敌方角色也可以选用。

NUPA

又是玩 LOGIC PUZZLE 的游戏，当完成每一关后便可看到该版图的多边形影像。全 GAME 共有 300 条问题，难易度由 5 格 × 5 格到 20 格 × 25 格，十分充实。

- TOMY
- 96 年 3 月 29 日
- 4800 日元
- 2 人
- 1
- 滑鼠

TETRIS X

本世纪最伟大游戏之一的最新版本，玩法当然是将行宽 10 格的一整行用砖块完全填满，便可令它消去；今次版本的特色是可以四人同时对战。

- BPS
- 96 年 3 月 29 日
- 5800 日元
- 4 人
- MULTI - TAP

醒觉吧！战球王

另类 PUZ 游戏一个，要将由 3 个圆球体拼成的三角形方块，不断堆砌直至有 4 个相同颜色的球体拼在一起便可消去。

- SEIBU
- 96 年 4 月 19 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

音乐测试

先在 GAME OVER 时的签名画面中输入“ BGM ”，然后回到标题画面，选择新增的一栏“ 秘密 ”，便可听到游戏里的音乐了。

设定 DEMO 画面

首先要看 DEMO 画面 4 次，途中不能按×来令它强制停止，接着在标题画面全黑时按 START 或○，那么便能进入另一个“秘密”模式以设定 DEMO 画面。

unStack

非一般的砌砖游戏，玩法是要在一个 3D 的空间内，利用不断掉下来的炸弹将相同颜色的方块除去，对于三维空间感较弱的人来说可算是一件苦事……

- SYSTEM CREATE
- 96 年 5 月 3 日
- 4800 日元
- 2 人
- 1

VADIMS

由《俄罗斯方块》的共同开发者格拉斯姆夫所设计的《VADIMS》，玩者要把长方体状的砖块拼在一起，当砌出红色或白色的正方形，便可将方块消去。

- SOFTBANK
- 96 年 5 月 10 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

痛快!SLOT SHOOTING

玩者要控制一个名为斯罗的生物，射击画面上相同颜色的鱼虾蟹，继而产生连锁反应将其他鱼虾蟹消去，除了画面色彩艳丽外玩法亦很有趣。

- 翔泳社
- 96 年 6 月 14 日
- 5000 日元
- 2 人
- 1
- MEM

虫之居所

一个多边形 PUZ 游戏，在一个 4×4×4 的正立方体表面上有合共 16 款不同种类的昆虫，只要把这立方体作各个角度的回转，就可令昆虫消去。

- GEN SOFT
- 96 年 6 月 28 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1
- MEM

心跳回忆对战 PUZZLE

使用 KONAMI 著名纯爱游戏《心跳回忆》中的人物制作的 PUZ 游戏，对战时人物根据情况有丰富的表情，是“心跳迷”的必买之作。

- KONAMI
- 96 年 10 月
- 5800 日元
- 2 人

使用早乙女好雄、伊集院丽及馆林 见晴

只要选用对战的模式，于选择攻击玉的模式时，“1P 紧按←、2P 紧按→”来决定，然后在选择对战回数时“1P 紧按↑、2P 紧按↓”来决定，之后便可使用三名隐藏角色了。

于单打 MODE 中使用三位隐藏人物

只要在根性 MODE 中将十一名人物打爆，这么在 OPTION 中的重看爆机一栏中，就会多了一张馆林见晴的硬照；之后再在 OPTION 内转 HORT CUT 去 OFF，那么在单打的模式中就可以使用三名隐藏人物了。

玩根性 MODE 立即与早乙女 好雄对战

这一个游戏要将所有角色的根性 MODE 全部打爆的话，是一件十分困难的事，但现在有一个秘技是玩根性 MODE 的话，便会立即于中 BOSS ——早乙女 好雄处开始；只要“于标题画面之中输入○、○、△、△、○、○、×、△、○、△、△”，成功的话会出现一些声音，“之后选择根性 MODE 来开始游戏”，这么一开始就会在早乙女 好雄的一版开始了。

将 PUZZLE 蛋变成 PUZZLE 树熊

首先选择根性 MODE，然后于输入名字的时候，一次过输入名字“しりつきちめきこラこラ”，然后按终了，成功的话便会听到一些声音，这样，PUZZLE 蛋就会变成 JPUZZLE 树熊了。

超级方块霸王 Ⅱ X

综合的了“街头霸王系列”和“恶魔战士系列”中的著名人物，对战过程中当大幅度消去 PUZZLE 蛋时，角色会使出拿手的必杀技。

- CAPCOM
- 96 年 12 月 6 日
- 5800 日元
- 2 人

EXPERT MODE 的出现方法

这一个游戏之中，有一个叫做 STREET PUZZLE MODE 的模式，若大家于 STREET PUZZLE MODE 中把所有人物都战胜了的话，是会有一个叫做 EXPERT MODE 的东西出现的，这一个其实是一个高难度的模式，可以测试一下玩者的实力。

使用隐藏人物

丹：只要在选人画面中移到 MORRIGAN 那处紧按 START，2P 的话便移到 FELICIA 处紧按 SELECT，然后按←、←、←、↓、↓、↓+□、△、×、○任何一个键，若是 2P 的话便按→、→、→、↓、↓、↓+□、△、×、○任何一个键，便可以使用了。

豪鬼：只要在选人画面中移到 MORRIGAN 那处紧按 START，2P 的话便移到 FELICIA 处紧按 SELECT，然后按↓、↓、↓、←、←、←+□、△、×、○任何一个键，若是 2P 的话便按↓、↓、↓、→、→、→+□、△、×、○任何一个键，便可以使用强劲的隐藏人物豪鬼了。

ANITA：只要在选人画面之中，移方格到 MORRIGAN 处（2P 则移去 FELICIA 处），紧按 START 键，然后再移方格到 DONOVAN 处，按任何一个键选择他，就可以使用这可爱的少女—— ANITA 了。

新作预报

I.Q 智能立方体

这是一款充满乐趣 PUZ 游戏，它既要考验玩者的智力，又会将全新的感觉带给你，所以是一款值得一玩的游戏。

喜欢 PUZ 游戏的朋友可以过一过瘾了。

- SCE
- 97 年 1 月 31 日
- 4800 日元
- 1 人

PS游戏大排行

STG类

第一名：《DOOM》(得分：7、10、8、8，总分为33)
第二名：《极上沙罗曼蛇DELUXE PACK》(得分：8、8、8、8，总分为32)
并列第二名：《雷射风暴》(得分：9、9、8、6，总分为32)

RAC类：

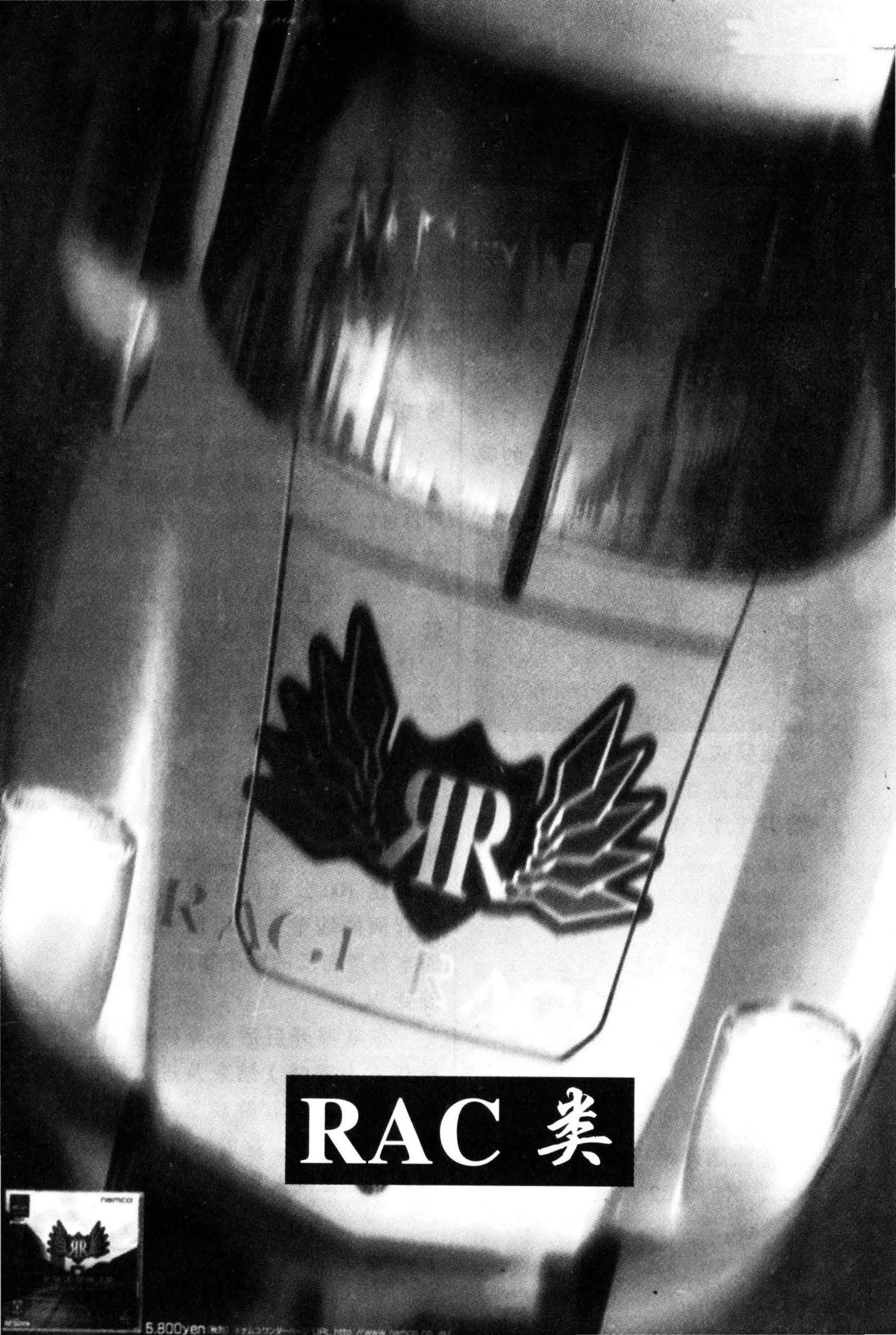
第一名：《RIDGE RACER REVOLUTION》(得分：9、10、10、10，总分为39)
第二名：《RIDGE RACER》(得分：9、9、10、9，总分为37)
第三名：《Q版赛车》(得分：8、9、7、8，总分为32)

SPT类

第一名：《BOXER'S ROAD》(得分：9、10、9、7，总分为35)
第二名：《PERFECT GOLF》(得分：8、9、8、8，总分为33)
第三名：《实况棒球'95 开幕版》(得分：8、8、8、7，总分为31)

最期待的PS游戏

1.《勇者斗恶龙Ⅶ》(厂商：ENIX 发售日：未定)
2.《最终幻想战略版》(厂商：SQUARE 发售日：97年5月下旬)
3.《浪漫沙加4》(厂商：SQUARE 发售日：97年7月)
4.《BIO HAZARD2》(厂商：CAPCOM 发售日：97年冬)
5.《最终幻想Ⅳ》(厂商：SQUARE 发售日：97年3月21日)
6.《达比赛马》(厂商：ASC Ⅱ 发售日：未定)
7.《心跳回忆～虹色的青春》(厂商：KONAMI 发售日：97年夏)
8.《武士道之刃》(厂商：SQUARE 发售日：97年3月14日)
9.《幻想传说》(厂商：NAMCO 发售日：97年未定)
10.《RPG工场3》(厂商：ASC Ⅱ 发售日：未定)



RAC 美
namco
5,800yen

RIDGE RACER

这一个 NAMCO 移植自其 SYSTEM 11 街机系统的赛车名作，游戏的高移植度完全与主机机能匹配，是大部分人在 PS 初出时期买机的跟机碟。不仅画面华丽，就是数量惊人的秘技亦是这游戏的卖点。

- NAMCO
- 94年12月3日
- 5800日元
- 1人
- 1
- NEGCON

逆走模式

当你在初级、中级、高级与及 T.T. MODE 四场赛事全部胜出后，就可以看到爆机画面。接着继续游戏，在设定画面中选择 COURSE SELECT，便可以在 T.T MODE 旁边选取初级、中级、高级与 T.T MODE 四场赛车的逆走赛道 EXTRA MODE。

跑车及赛道回转

在选择跑车时，按实 L1、L2、R1 和 R2，便可以下述方法自由地摆动旗帜：十字键的↑及↓可将旗帜作 X 轴的回转，□及○可作 Y 轴回转；十字键的←及→可作 Z 轴回转；×及△可分别将旗帜放大及缩小。

增加可使用车种

在游戏开始前的《小密蜂》游戏中，把全部敌机击落便可将可以使用的车增加至 12 架。

谜之车

当你在 EXTRA MODE 胜出后，就会出现一架编号为 13 号，只会在 T.T MODE 出现的黑车，假如你能跑赢它的话便可以选择它来使用。

镜子赛道模式

当赛事一开始后，便要作相反方向驾驶，假若能够以超过时速 100 公里的速度撞向起黑背面的墙壁，便可以驶进和原本赛道相反的镜子赛道。

改变 BGM

在电源开启后，等待迷你游戏《小密蜂》结束及进入游戏标题画面后，游戏程式便全部载入主机中。这时可以把 CD 取出，只要换入其他音乐 CD，

就可以该 CD 的音乐作为赛事中的 BGM 了。

撞击直升机

在进入第二条隧道之前，有一段高低起伏的路，只要掌握时间得宜就可以和正在低飞中的直升机相撞，可是车子的速度会因此而减低不少。

卡通赛车

充满梦幻和卡通感觉的 3D 赛车游戏，玩者要在色彩极鲜艳的赛道上飞驰，车子摆动时所产生的变型效果非常吸引，续集亦已在 96 年 5 月推出；这游戏负责人其实就是著名的松下达。

- SONY COMPUTER ENTER TAIMENT
- 94 年 12 月 16 日
- 5400 日元
- 2 人
- 1
- NEGCON

超级疾冲

在格林披治以外的模式中，比赛开始时若能看准黄灯的时间来按加速键，就可用比平时更快的超级疾冲来开车。

保存重播

只要在 TIME ATTACK 模式的最佳时间画面中，按 SELECT 便可把重播片段储存起来。

COSMIC RACE

一个多边形太空赛车游戏，玩者要驾驶飞天车在 3 个不同模式中夺魁；挑战自己速度及驾驶技术的 TIME TRAIL、和敌车进行竞赛的 COSMIC RACE 与及玩追车的 CHASE RACE，变化不少。

- NEOREX
- 95 年 1 月 20 日
- 6800 日元
- 2 人
- 7

选关

在游戏选项画面里，只要在按住 L1、L2、R1、R2 的情况下同时按○及□，那么在任何游戏模式中都可以选关。

重新开始

只要在竞赛途中暂停，然后同时按△及×便可以重新开始赛事。

RIDGE RACER REVOLUTION

《 RIDGE RACER 》的强化版本，基本游戏系统并没有改变，除了倒后镜和车箱视点外，新增的原创三条赛道与一开始可使用四款跑车是今集的卖点，是一人止佳的通讯对战用游戏。

- NAMCO
- 95 年 12 月 3 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1
- NEGCON 、对战线

使用 3 部隐藏车

先打爆机一次，然后选择初级赛道的 TT 模式，这时会出现隐藏车 13thRACING ，只要取得胜利便可以它。同样道理，如果胜出中级赛道的 TT 模式，便可取得 13thRACINGKID ，而上级的则是 WHITE ANGEL 。

Q 版车

只要在开始前的迷你游戏《 GALAGA88 》中，能够在 44 发子弹内把全部 40 架敌机击毁，就能以只有 Q 版车出现的“ PRETTY RACER 模式”进行游戏。

追踪雷射

在迷你游戏《 GALAGA88 》的“ THATIS GALACTIC DANCING ”出现前，只要按住 L1 、 R1 、↓及 SELECT 来按△，那么玩者的战机便能发射出追踪雷射，这样就可轻易在《 GALAGA88 》中取得 PERFECT 的成绩了。

镜子赛道

当赛事一开始后，便要作相反方向驾驶，假若能够以超过时速 100 公里的速度撞向起点背面的墙壁，便可以驶进和原本赛道相反的镜子赛道。

滑行比赛

只要以 1P 按住油门和刹键来选择 TIME TRAIL 模式，便可进行滑行比赛 (DRIFT CONTEST)。这模式是测试玩者驾车时的滑行能力，以 3 个圈内合共 9 个弯角的滑行动作来评分，时间不限。

移动射灯

在标题画面中，假如按住

L1和R1来按十字键便能移动射灯；至于按住L1和R1来按□或×就可以改变射灯的大小。

回转车与赛道

在选择赛道和跑车的画面中，只要按L1或R1便可将它们回转。

曲名消失

在OPTION的MUSIC PLAYER中，如果按L1便可将画面上的曲名消失；R1则可还原。

倒后镜消失

在游戏进行中，只要在车箱视点作暂停时按住△来按L1，便可令倒后镜消失；按住△来按R1是还原。

车放大缩小

先以车后视点进行游戏，然后在暂停时按住L1来按△，那么便能将车子缩小，如果按住R1来按△就是放大，而按住L1及R1来按△便可还原。

超级战斗赛车
HI - OCTANE

由经典SLG《神魔大战POPULUS》作者开发的外国电脑赛车GAME，玩者除了要控制那架浮游车在异常刁钻的赛道上飞驰外，还要向对你有威协的敌车开火，感觉似玩STG。

- EAV
- 96年1月13日
- 5800日元
- 2人
- 2

DESTRUCTION DERBY

在一块圆形的场地上和其余19架车互相斗撞，直至把全部对手撞到战斗不能为止才算获胜的美国游戏；全GMAE共有4个不同模式可选择。

- SCEI
- 96年2月9日
- 5800日元
- 2人
- 1
- 对战线

两在实用名字

选择CHAMPIONSHIP LEAGUE来进行游戏，在输入车手名称时如果输入“REFLECT!”的话，便可选择隐藏赛道；如果输入“！DAMAGE1”，便会以无敌状态进行游戏。

全日本 GT 选手权 改

这游戏是以日本 GT 赛车比赛作题材的实名游戏，20 队车队与 29 名车手全部都是实名登场，其中较为人熟悉的车手有已渐渐淡出艺能界的近藤真彦。不过，玩时却有点像遥控车的感觉。

- KANEKO
- 96 年 2 月 23 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1
- NEGCON

ROAD RUSH

曾推出过 3DO 版的赛车游戏，玩者要一边驾车、避车、撞画，一边打倒阻着去路敌人，以取得第一名为目标。获得足够的奖金后，便需要换更劲的车来挑战不断出现的强敌。

- EAV
- 96 年 3 月 22 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

弃车而逃

当撞车时，只要按住 L1、R1 及↑便会弃车而逃。

WIPE OUT

与《HI - OCTANE》辕出一辙，都是将一架浮游车放在曲折无比的赛道中，虽然除去了开火功能，不过可以 2P 通讯对战已能弥这一点。

- SCEI
- 96 年 3 月 22 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1
- NEGCON、对战线

两大隐藏指令

在主目录先把游标移到“ONE PLAYER”上，然后按住 L1、R1、→、START、□、○来按×，这样便会出现“SINGLE RACE”与“TIME TRAIL”两项及追加了隐藏赛道 FIRESTAR；VK JS D“ONE PLAYER”上按住 L2、R2、←、START、SELECT 来按×，便可选择隐藏比赛组别“RAPIER CLASS”。

Q 版赛车

玩者要从数款火柴盒状的车仔中，选取心爱的一架来进行奖金赛事，然后在陆续有来的比赛中赚取更多的钱，把手上的车不断改装以增强实力，众多车中以大巴和 MINI COPPER 最为特别。

- TAKARA
- 96 年 3 月 22 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

两条隐藏捷径

在 TUNNEL SHOT 赛道里，有一条隐藏在右边防撞栏内的黑暗捷径；而在森林与泉水赛道，只要以时速超过 130km／h 的速度冲向右瀑布口便能从那里跳跃到另一条隐藏捷径，玩起来会更有兴趣。

放大缩小车子

在格林披治模式，选择车子时只要把游标移到想观看的车上，然后按 R1 便可把它放大；L1 是缩小；L2 和 R2 分别是把视点向上及向下移。

DEADHEAT ROAD

这一个以东京及大阪的真实高速公路作舞台的黑夜飞车游戏，全 GAEM 有与敌车斗快的“DEADHEAT”，玩者独自随便竞走的“FREEMODE”及以最快时间完成赛事的“TIME MODE”一共 3 种模式。

- 日本物产
- 94 年 4 月 12 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

OVER DRIVIN’ DX

曾经在 3DO 与电脑推出过的《OVER DRIVIN’ DX》，这次的 PS 版本是经过加强后才面世的。全部可操作的名车共有 8 款，其中包括林宝坚尼 DIABLO 及保时捷 911 等，而可选择的视点总共有 4 个。

- EAV
- 96 年 4 月 19 日
- 5800 日元
- 2 人
- 2
- NEGCON、对战线

隐藏赛道

只要胜出全部 TOURNAMENT 模式中 6 场赛事，便可进入隐藏的 LOST VEGAS 赛道。

使用最强的车

当能进入 LOST VEGAS 赛道时，只要在 TOURNAMENT 模式以外按住 L1 和 R1 来选车，就可使用隐藏跑车 WARRIOR 。

困难模式

在 RACE TYPE 选择画面中，把游标放在“ 1VS1 ”上按 L1 和 R1 。

情报画面消失

在驾驶时只要按住↓，便可把画面上的表板和情报消失。

首都高 BATTLE

全 GAME 以日本东京的实境作成 3 条赛道，玩者要不断和对手们比赛，以赚取分数来将所使用的跑车 POWER UP，而赢了 2 至 3 位对手后便可换更强的车，到最后便和名车手土屋圭市决一雌雄。

- 元气
- 96 年 5 月 3 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

三秒钟内完成第一圈

不论以什么模式进行游戏，首先在倒数 3 、 2 、 1 时一直要按住右方，然后在比赛开始时逐少逐少按下油门，这样便可令车子作 90 度的回转，此时便会出现完成第一圈的讯息。

一开始拥有一千万分

打开电源后，在 GENKI 字样出现时按住 2P 的 L1 、 L2 、 R1 、↓、 START 直到标题画面出现，那么便会以拥有 9999999 分的状态来进行游戏。

与坂东正明和土屋圭市比赛

首先要完成 SCENARIO 模式一次，然后要在爆机画面完结后选择 SCENARIO 模式，一开始便要立即 SAVE ，接着返回标题画面选择 VS COM 模式，便会发现对手增加了坂东正明(TYPE NS)和土屋圭市(TYPE TO)这两人。

爆机后的特别模式

当完成游戏后，在再一次进行游戏时如果输入下列指令，便会有特殊的效果产生：

选择车身颜色：选择车辆时按

R2 键便可以了。

表板变成白色：在竞赛途中按 2P 手柄的 L1 和 SELECT。

显示最快时间：在竞赛途中按 ↑ 和 SELECT。

在比赛中增加限时

先接上 2P 手柄，然后在比赛进行中每按一次 2P 的 1，便可增加限时 5 秒。

CIRCUIT BEAT

一个看上去非常像《RIDGE RACER》系列的立体赛车游戏，玩者可以选择在指定圈数内取得第一名的 BATTLE 模式及以时间决胜负的 TIME ATTACK 模式，另外只要完全制霸 3 条赛道便可进入逆走模式。

- PRISM ARTS
- 96 年 5 月 17 日
- 5800 日元
- 1 人
- 2
- NEGCON

使用 F－1 赛车

首先要在赛事模式中取得三条赛道的第一名，然后再在逆走模式中的三条赛道获胜，那么在爆机画面后便可在标题画面选择 FORMULA 模式，以 F－1 赛车进行游戏。

卡通赛车 2

在上集推出年半后的最新续篇，保留了充满美国漫画风格的车辆及华丽非常的赛道，还大幅度地提升的使用道具的便利性及实用性，再加上内藏的迷你游戏与专为对战而送的专用碟，令值回票价的游戏更抵玩。

- SCE
- 96 年 5 月 24 日
- 5800 日元(CD × 2)
- 2 人
- 1
- NEGCON、对战线

RACE DRIVIN' A GO!GO!

与平常所玩到的赛车游戏完全不同，这游戏的目的不是为了和敌车斗快，而是一个模拟驾驶游戏，可是所使用的多边形数目却不是很多。

● TIME WARNER INTERACTIVE
● 96年6月28日
● 5800日元
● 1人
● 1
● MEM、NEGCON

名车大赛

游戏中有多款名车登场，玩者可以选择自己所喜爱的款式。速度感以及赛道景色的描绘都还不错，是赛车游戏中较出色的一部。

● EA
● 96年6月
● 5800日元
● 1人

进入高难度模式

于《名车大赛》这游戏中，其实是隐藏着一个最高难度的模式的。玩者只要选选定 ONE PLAYER，之后在模式选择中放到“HEAD TO HEAD”，跟着同时紧按 L1 + R1 后字体便会变成“ON MERCY”，而进行游戏后玩者便已身处最高难度的模式。至于此秘技是可于所有赛道使用的。

表版消失了

除最高难度模式外，其实在《名车大赛》中还有另一他秘技的，那便是可以令画面中显示速度、时间及集团等资料的表版消失。至于秘技的使用方法亦很简单，玩者先要进入了最高难度模式，之后在游戏途中紧按方向杆的下便可令表版消失，而同样再紧按↓便能回复正常。

赛车 GO GO GO

感觉一般的赛车游戏。

● TOMY
● 96年9月27日
● 5800日元
● 1人

RAGE RACER

可以说是 PS 赛车游戏中最出色的一款，赛道制作比较细致，手感也不错。

● NAMCO
● 96年12月3日
● 5800日元
● 1人

镜子模式

方法就是在选择“RACE

START ”后，紧按“L1 + R1 + SELECT + START ”，一直至赛事的开始，这样，就能进入该模式。

Q 版赛车 VER.1.02

赛车是用 Q 版制作，但比赛时的感觉不错。

- TAKARA
- 96 年 12 月 6 日
- 5800 日元
- 1 人

首都高 BATTLE 外传 超级技巧挑战 ~弯道王之道

带有一定模拟性质的赛车游戏。

- MEDIAQUEST
- 96 年 12 月 20 日
- 5800 日元
- 1 人

新作预报

MAX 最速越野车王

在 SS 上有一款非常有名的赛车游戏就叫《 MAX 最速越野车王 》，经过重新设计此次又加入了新的系统。不仅有多款新型跑车登场，还增加了故事模式及车会模式。游戏模式分为多种，喜爱 RAC 类的朋友可以在不同的模式中体会到不同的乐趣。本作在画面、音效等方面都很出色，尤其是重放比赛过程的时候可以充分体现 PS 主机优良的性能。

- ATLUS
- 97 年 1 月
- 5800 日元
- 2 人

TEST DRIVE

从目前所掌握的资料来看，本作的画面比较一般。

- COCONUTS JAPAN
- 97 年未定
- 价格未定
- 2 人

暴走兄弟 迷你四驱

在 SFC 上获得巨大成功的游戏系列，移植效果会怎样呢?

- JALECO
- 97 年未定
- 价格未定
- 2 人

Q 版赛车 2

1 代推出的时候曾经引起相当大的轰动，玩家对这种新颖的 RAC 游戏非常感兴趣，此次 TAKARA 公司精心制作了 2 代，无论在画面上还是在操作感上都有了长足的进步。

取得赏金以强化赛车的设计依然健在，赛道的变化更多了，有公路、春之山、海、地下铁等等，看来这次的比赛将更加吸引人。

- TAKARA
- 97 年 2 月 21 日
- 5800 日元
- 2 人

DESTRUCTION DERBY2

一款与众不同的游戏，不仅要以最快的速度夺取名次，还要疯狂的破坏敌人的赛车。本作除了继承 1 代时的优点外，此次又加入了新的因素。

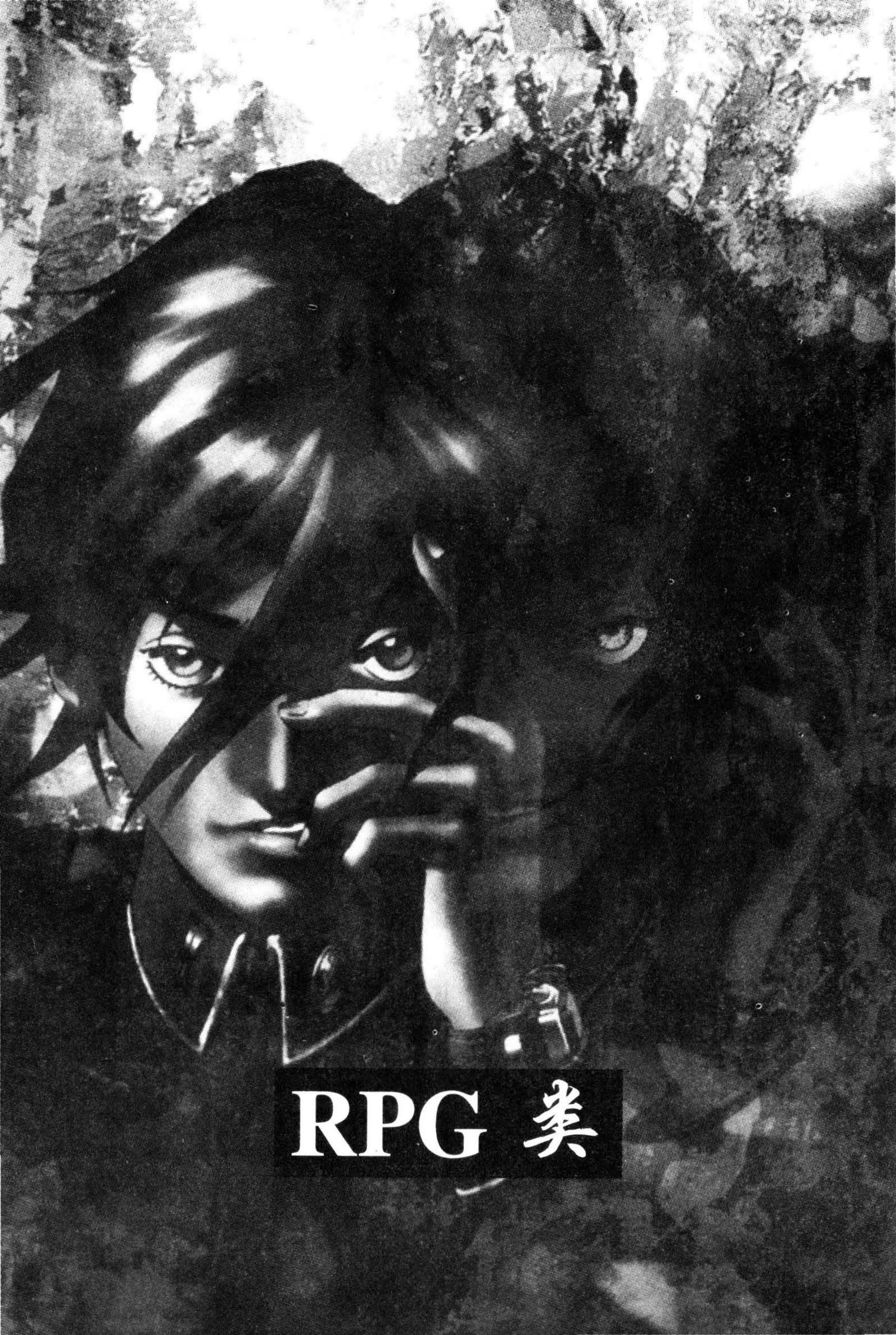
可以选择的赛车有 3 种，分别对应初学者、中级者和高级者，通过使用赛车也可以测试出玩者的等级。另外，此次还加入了修理赛车的设计，一路上碰撞所造成的损坏都可以通过修理来弥补，在画面的右下方会有赛车整体的显示，损坏的部分会呈红色，想要提高速度就必须令赛车恢复正常，这种设计令人想起 SFC 的《顶峰赛车》。游戏中，玩者可以变换视点，这令迫力大增。

- ASC Ⅱ
- 97 年 2 月 21 日
- 5800 日元
- 2 人

RAY TRACER

以未来都市中爆走武装集团为对手的火爆 RAC 游戏终于要在 PS 上登场了，玩者要在限定的时间内克服复杂的地形及敌方车辆的阻碍去完成一个个任务。本作在画面上比较细腻，操作性之良好也可以说是 RAC 游戏中所少见的。

- TAITO
- 97 年 1 月 17 日
- 5800 日元
- 1 人


RPG 美

ARC THE LAD

PS 的人气 RPG 作品，全游戏的 BGM 是由伦敦皇家交响乐团负责，在游戏的过程中充满了戏剧元素，特殊事件及战斗场面均是在精采的 3D 画面下发生，华丽非常。这一集的 DATA 可以在 96 年夏委推出的续篇中使用。

- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- 95 年 6 月 30 日
- 5800 日元
- 1 人
- 3

隐藏道具

在游戏一开始对着家中的镜子按○ 25 次，就可以取得魔法之卡。跟着，和母亲说话后往出口离开，重覆 12 次后出村到施昂山（シオン山）把事件解决，回家时便可从母亲获得疾风大手帕（しっぷうのバンタナ）。

获得万能药

当完成在美路玛拿（ミルマーナ）的托优其森林（トヨーケの森）所发生的事件后，再次到托优其森林去，便可从知惠之精灵处取得万能药。

绢带（きぬのおび）取得法

完成在美路玛拿的托优其森林所发生的事件后，便到托优其森林去找知惠之精灵谈话。接着，玩者便要帮助五名精灵，每帮完一个后便去么便可再到托优其森林去找知惠之精灵，取得能够在战斗中增加经验值的绢带了。

提早与杜殊（トツシユ）会面

当古古露（ククル）加入队伍后，首先到斯美利亚机场（スメリア空港）去，我方会被机员问有没有自信，这时便要答（ちょっと自信がないな…）5 次。接着机员的态度便会改变，先返回伯灵西亚城（バレンシア城）和驻守城门的醉酒士兵交谈，就会有事件发生，然后在醉酒的状态下问及到杜殊的事。跟着到高普平原（コルボ平原）去就会有战斗展开，这时杜殊便会加入协助，不过他在战斗结束后便会离去。

巨大爆弹增殖法

当巨大爆弹剩下一枚时，在歌根（ゴーゲン）与敌从之间使用炎热之壁魔法，而歌根则要保持没有移动的状态。这时无论任何角色把爆弹投向炎热之壁，那么在爆弹便会增加到 255 个。

水之精灵的赞美

当完成在阿里巴沙（アリバーシヤ）的水之神殿事件后，便会被水之精灵委托去将阿里巴

沙的怪物消灭。收拾怪物后回到水之神殿，水之精灵便会因应所消灭的怪物数量，而把相对数目的女神之祈祷送给主角。

隐藏召唤兽

在伊嘉（イーガ）成为队中一员后，只要回到雅拉拿特斯（アララトス）的庄加拉之店（チョンガラ），那么庄加拉便会有一个名为奥当的召唤兽。

各人不停地说话

除伊嘉以外的全部角色齐集后，到柯鲁尼斯山丘（オルニスの丘）一次；接着当全部角色齐集后，再往柯鲁尼斯山丘去，那么便可以听到全体角色的对话两次。

发现药草

在尼度（ニーデル）的斗技城里，调查右上方的铜锣会发现到药草，不过只可以取一次。

CHOCO 出现

当到达雅拉拿特斯的遗迹 B50 时，就会与一名叫 CHOCO 的少女发生战斗，打赢的话她便会成为庄加拉的召唤兽，但是召唤她的场所则有限制。

与 CHOCO 跳舞

CHOCO 加入后，只要再到雅拉拿特斯遗迹 B50，这时 CHOCO 就会现身，与艾克全体同伴一起跳舞。

召唤之壶奇异事件

首先要让在雅拉拿特斯的取得召唤之壶事件展开，然后到遗迹洞窟 B5，但不要取得召唤之壶。接着便到庄加拉之店，在没有壶的状态下把召唤之壶交给他，再到遗迹洞窟 B5 取得壶。这时返回庄加拉之店，就会发生由庄加拉把壶交给主角的奇异事件。

“上身”为宝箱

当奥当（オドン）成为庄加拉的同伴后，先返回庄加拉之店让他成为庄加拉的召唤兽。接着在战斗中由庄加拉召唤奥当，并把奥当移动到宝箱的旁边，跟着使用其特殊能力“乘り移り”，那么他就会变成宝箱的样子，到处去攻击敌人。

经验值增殖法

当庄加拉成为同伴后，往美路玛拿的尼卡拉斯森林（ニカラスの森）去。把全部敌人消灭后，就会有骷髅出现向主角攻击。这些骷髅受到了某程度的伤害便会碎掉，此时便可用庄加拉召唤出希姆兹（ヘモジー），利用其特殊能力“やる气无し）把骷髅变成希姆兹的形态，在一定时间内这些骷髅不会被歼灭，凭此方法便可以不断攻击它们，以取得更多的经验值。

替召唤兽装备配件

当庄加拉能够在战斗中使用召唤魔法，无论是什么召唤兽也好，只要轮到该召唤兽行动时，按 START 两次就可进入配件装备画面，替这召唤兽装备配件。

巫术Ⅶ

电脑 RPG 游戏的开山祖师之一，今次第七集是游戏系统改革后的第二弹。画面不但华丽，而且加入了例如自画角色们的面孔及 6 种个人特殊能力的修炼等，令到游戏的可玩性增加了不少，不过能否克服 3D 迷宫可又是另一回事。

- SCE / SOLITON
- 95 年 10 月 13 日
- 5800 日元
- 1 人
- 4

DEYOND THE BEYOND

以中世纪时代为题材的 2D RPG，由《南国少年》等搞笑漫画主笔柴田亚美负责人物设定。和一般 RPG 不同的是除了 360 度回转战斗视点外，增加会心一击与回避敌人攻击机率的连打按钮系统" ACTIVE PLAY SYSTEM "亦很有新意。

- SONY COMPUTER ENTER TAINMENT
- 95 年 11 月 3 日
- 5800 日元
- 1 人
- 3

无限金钱

不管谁人也可以，只要把指环装备后到商店去，如果卖去装备着的指环便可获得金钱，可是那指环仍然会保留着，不断重复便可增加金钱。

守护指环

在玛利安城（マリオンの城）下町，只要调查基地便可获得防御力 3、价值 7500G 的守护指环。

取得解毒草

在国境的教会，调查教会内的壶就可获得解毒草。

楼梯陷阱

当到了查拉刚城(ザラグーン城)后，如果往玛利安城东面的国境之桥去，并在桥中央的楼梯处执行调查指令，便会被困在楼梯那一格内，这时只能用 ESCAPE(エスケープ)魔法逃走。

幻想水浒传

借用中国四大名著之一的《水浒传》意念的梦幻 RPG，除了玩者可以找到 108 名同伴外，游戏本身与原作是毫无关

系的。创新的游戏系统、壮大的世界观和激荡澎湃的故事，令到可玩性大大增加，是 KONAMI 历年来较成功的 RPG。

● KONAMI
● 95 年 12 月 15 日
● 6800 日元
● 1 人
● 2

吉利美奥(グレミオ)复活

在游戏中同伴之一的古利美奥会死去，可是却有办法令他复活。首先要在游戏中盘阿斑(パーン)与泰奥(テオ)的决战(一骑讨)中取得胜利，然后在最终之战时要集齐 108 名同伴，那么便会发生古利美奥的复活事件，ENDING 亦会因此而作出些微变化的。

金库活用法

当仓务员洛克(ロック)成为同伴后，玩者便可以利用本据地的金库来存放物品。这时只要把一些会因使用而减少数目的道具存放于金库内；例如 1 剂 6 服的药草，若把只剩下 3 服的药草存进金库，那么再取回时便可获得得全满(6 服)的状态。

改变战斗视点

首先要找到史嘉尼特西亚城(ズガーレデイシア)的画家伊华罗夫(イワノフ)做同伴，然后把所有的油彩(绘の具)集齐，再在本据地画上壁画，便可获得望远镜一副，这样的话在战斗中只要按 2P 手柄上的任何一个键，便可改变战斗时的视点。

快速 RESET

在游戏中只要同时按 L1、R1、SELECT 及 START 便可 RESET。

弹珠传说

世界观比较另类的一个 RPG，主角要在一个混合了柏青哥及老虎机的世界里进行冒险，而游戏是在一个剧院的后边台上进行的，十分有趣。

● TEL 研究所
● 96 年 4 月 26 日
● 5800 日元
● 1 人
● 1
● 柏青哥控制器

女神异闻录

这是 ALTUS 公司著名的“女神系列”之一，在迷宫行进时采用以往的主观视点，而战斗时则创造性的改为斜视，这令战斗场面更加细腻。该游戏分枝极多，而且有多种结局，可以说是“女神系列”中最成功的作品。

- ALTUS
- 96 年 9 月 20 日
- 5800 日元
- 1 人

妖精战士 II

由 SCE 公司制作的一款非常出色的 RPG 游戏，人物有部分承继 1 代，系统基本上没有改动，但情节更加丰富，各角色的必杀技也设计的非常出色。值得一提的是其中加入了丰富的迷你情节，而且还设计有强力的隐藏人物，和 1 代一样本作的音乐效果极为突出。缺点是结局画面设计过于简单，而且缺乏感人的力量。

- SCE
- 96 年 11 月 1 日
- 5800 日元
- 1 人

敦煌传奇

故事情节一般，系统及战斗画面也比较粗糙。

- PANDORA
- 96 年 11 月 22 日
- 5800 日元
- 1 人

风之封印

原本是 3DO 上一款较为出色的 RPG 游戏，移植后并没有作太大的改动。故事是具有神秘力量的主角与妹妹和同伴一同进行冒险，战斗场面设计还算不错，但是过多的遇敌与频繁的攻击 MISS 使人有厌烦的感觉。

- ライトスタッフ
- 96 年 12 月 6 日
- 5800 日元
- 1 人

WILD ARMS

作为 PS 年末推出的 RPG 大作比起先前的《妖精战士 II》可以说各有所长，片头动画制作很有水准，而且以 3 位主角分别作为序章的手法也很有新意。游戏战斗画面是用 POLY-

GON 制作，而且可以变换视点，招术和魔法也较为华丽。不足之处是游戏终盘比前期略显单薄，令人有美中不足的感觉。

● SCE
● 96 年 12 月 20 日
● 5800 日元
● 1 人

无限取得道具ヒカリタケ

这是在游戏任何时间都通用：方法就是到サーフ村中，找一门口有狗的屋，附近应该是有一只鸡的，只要将它举起然后掷下来，它就会化成一件道具——ヒカリタケ，只要在取得之后走出村外，再进入村中重复做以上的事，就可无条件地无限取得道具——ヒカリタケ了。

新作预报

最终幻想Ⅶ

当大家看到本文的时候，可能已经将这款游戏爆机了。相信那优秀的画面，出色的音效以及宏大的故事背景肯定给你留下了深刻的印象。作为至今为止 RPG 的顶峰之作，SQUARE 公司果然没有令玩家失望。

● SQUARE
● 97 年 1 月 31 日
● 6800 日元
● 1 人

最终幻想Ⅳ

以前曾经在 SFC 上推出，该游戏的水平非常高，无论在系统上还是在情节上在游戏业界都享有极高的声誉。

一直以来，SQUARE 公司都声称：“FF 系列的双数作品都十分注重情节，而单数则注重系统。”事实上也正是这样，《最终幻想Ⅳ》情节虽没有Ⅵ代那么宏大，但细腻上却极为感人。

本作基本上是完全移植 SFC 版，在游戏过程中穿插了大量的 CG 动画，使得有些关键的情节得到了强化，你将再度体会 FF 的魅力。

● SQUARE
● 97 年 3 月 21 日
● 5800 日元
● 1 人

幻想传说

在 SFC 上曾经推出过该游戏的 1 代，以 48M 的大容量制作，其水平颇为令人称道。一直都在期待其续作的推出，现在终于看到了《幻想传说》在 PS 上的画面。总的来说，系统和故事变得更加丰富了，但是因为没有了藤岛康介作人物设计，所以本作在美工上就比原作要略逊一筹了。

- NAMCO
- 97 年发卖预定
- 价格未定
- 1 人

真说侍魂～武士道列传

由 SNK 公司制作，格斗迷们所熟悉的《侍魂》中的人物基本上都会登场，想要熟悉其故事背景的玩家千万不要放过这款游戏呀！

《真说侍魂》分为三部推出，PS 只会移植其中的两部，情节曲折复杂，人物的配音也基本上是原班人马。游戏的画面非常细致，你可以轻松的分清每个人物的特点，即使是走在人数众多的街道上或是复杂的迷宫中也不会迷失。

- SNK
- 97 年 4 月 25 日
- 5800 日元
- 1 人

浪漫沙加 4

“沙加”系列可以说是 SQUARE 公司另一皇牌作品，从 SFC 一代到三代，每一作都以其独特的系统以及丰富的情节给无数玩家带来了无穷的乐趣。

四代以开拓为背景，在广大的世界中不断发现新的文明，找到新的同伴，将角色的成长和奇妙的冒险完美地结合在了一起。

这次保留了“沙加”系列贯有的悟招系统，体术、魔法以及各种必杀技都制作的极为华丽，数目多达百种，保证令你眼花缭乱。

- SQUARE
- 97 年 7 月 11 日
- 6800 日元
- 1 人


SLG 类

A Ⅳ EVOLUTION

《模拟城市 SIMCITY 》的铁路版，可是和 MAXIS 没有什么关系。玩者的身份是一间铁路公司的社长，如何去令铁路网扩大普及化和以兴建沿线物业去增加收入，是本游戏的重大课题，相认热忱于 SLG 的玩家一定会爱上这超允度的游戏。

- ARTDINK
- 94 年 12 月 3 日
- 7800 日元
- 1 人
- 15
- 滑鼠

资金增殖法

当游戏进行到某一程度时，先购入其他会社的子会社令到自己的资金变成负数，然后选择买卖股份（株式）一栏，由于没有资金也能购入股票，因此便可买入高价的股票来增加总资本。

隐藏角色

在这游戏里，所有版面都有在指定时间出现 LEVEL 3 地区（半空中）飞行的隐藏角色。(1) 向北飞的候鸟：在 4 月 5 日的 5 时，只要以车窗视点乘车经过地力郭左下角右边第 18 格，便会发现它往右上方飞。(2) UFO：在 7 月 7 日的 18 时，只要经过地图最左上角右边第 22 格，便会发现它飞出画面外。(3) 飞船：在 8 月每周土曜日的 7 时，只要经过地图最右上角的下方第 18 格，便会发现它往左上方飞。(4) 烟花：在 8 月每周土曜日的 20 时，所有自己的游乐场都会放出烟花。(5) 返回南方的候鸟：在 10 月 2 日的 13 时，只要经过地图最左上角右边第 23 格，便会发现它往左下方飞。(6) 圣诞老人：在 12 月 24 日的 16 时，只要经过地图最左上角的下方第 2 格，便会发现它往右上方飞。

隐藏版面出

只要完成游戏一次，然后在“系统”一栏选择“重新游戏”，就会出现“山脉”及“无人岛”这两个隐藏版面。

“山脉”版面简易攻略法

首先，铺设铁路到版图左

上方陆地的边缘，然后在那里与建车站，并且要用上最大的月台，而月台一部分则要伸出画面之外，这样的话便会有装载货物一列车，或载着乘客的客车从外部区域驶入。但是，由于这样做是会有 HOLD 机的可能，因此要避免发生这情况，只要把月台建回画面内即可。

改变车站的名称

无论是什么列车也可以，先选择“列车的运行”一栏令铁路图的画面出现，然后选下想要更改名字的车站，再将游标移到画面右下角缩型地图上的“ST－○○”按决定键，就会出现文字决定画面；同样道理这秘技亦适用于巴士站上。

空中列车

当执行车窗视点令列车行走时，按 11 次 SELECT 便会使列车飞上空中；这时按 L1 或 R1 可令视点上升或下降，L2 或 R 则可将视点作左回转或右回转。

游戏快速进行

在游戏中按 START，可以把经过 1 日所需要的时间缩短，这样做与“卫星模式”中的缩短模式有同样效果。

操作 ENDING 画面

ENDING 画面里，按○可令画面向右方回转，□则会向左方回转。

游戏停止运作

当游戏进行了一段时间后，就会出现价值 0 日元的股票。假如购入这个股票，便会令画面及音乐一起停下来，这时除了 RESET 外就算按任何键也没有用的。

A Ⅳ限定 SET

将《A Ⅳ EVOLUTION》加上特制滑鼠、特制滑鼠板及记忆卡来推出的豪华版本，对于未曾购买滑鼠及记忆卡的玩家来主察是个不错的选择。

- ARTDINK
- 94 年 12 月 3 日
- 10800 日元
- 1 人
- 15

FALCATA

带有 RPG 要素的桌上型 SLG，与别不同的是独特的移动系统，除此之外可以 4 人同时进行游戏亦是这 GAME 的卖点。

- GUST
- 95 年 6 月 30 日
- 6800 日元
- 4 人
- 4

情报屋的秘密

当情报屋事件出现时，如果不作等待它就会问你想不想改名，只要答 YES 便可更改同伴的名字；相反，如果稍等一会它就会问你想不想锻炼，只要答 YES 便会发生战斗事件，打胜就可提升能力。

改变战斗画面

战斗开始前只要按住 L1 及 R1 来按 L2，便可缩小战斗中的人物；若按住 L1 及 R1 来按 R2 便能放大战斗中的人物。

改变价格

在情报屋事件发生时，只要同时按 L1、L2、R1、R2 就能改变其价格。

改变角色能力值

在选择同伴的画面，如果同时按 L1、L2、R1、R2 就会改变角色的能力值

音效模式

在爆机画面最后的“FIN”出现时，如果按△就会进入音效模式。

情报屋同伴

当全部道具齐集而队伍只有 4 人或以下时，只要到情报屋去便会有银一粒作为同伴。

音乐减慢

先选择“由头开始”，然后当决定队伍出现“是否全部正确？（すべてよろしいですか?）”时按住任何一个键不放，那么便会听到减慢了的音乐。

慢动作

在战斗画面时，只要按住 SELECT 就能令角色以慢动作移动。

信长之野望·霸王传

日本战车时代版的《三国志》，《霸王传》继承了上三集的优点，不但登场的武将数

目更多，就连游戏系统亦改进了一步，加入了决定武将实行命令次数的“气合”数值。

- 光荣
- 95 年 9 月 15 日
- 6800 日元
- 8 人
- 4

三国志Ⅳ

光荣历史 SLG 系列《三国志》的第四集，相对上集今次的系统比较复杂，登场的武将多达 450 名，而改良了的内政指令则更容易去掌握。

- 光荣
- 95 年 9 月 29 日
- 10800 日元
- 8 人
- 4

215 点分配 BONUS

在“新武将登录”功能中，先输入名字为“刘备玄德”，然后把假名留空不输入，再把他设定为 20 岁的男性，那么便可获 215 点的能力分配 BONUS。

全部特殊能力齐备的君主

和刚才的秘技一样，先输入相同的个人资料，然后在分配能力后选择“否”，接着再把名字改为“四神”但同样要把假名留空不输入，那么这名君主便可使用全部的特殊能力。

心跳回忆

以追求到青梅竹马玩伴藤崎诗织为目的之超人气恋爱育成游戏，由昔日 PCE 至今日的 PS 版都极受推崇，极易上手但极难去完全掌握的游戏系统，加上各式各样的精采事件及个性鲜明的登场人物，令到这出色的 SLG 寿命非常长久。

- KONAMI
- 95 年 10 月 13 日
- 6800 日元
- 1 人
- 1
- 滑鼠

万人迷秘技

在输入主角名称时，如果把姓氏与名字分别设定为“みんな”和“仲良し”，那么在游戏开始时除了美树原爱及早乙女优美外，其余 10 人早已被

玩者所认识了；还有一点，就是除藤崎诗织外所有人对你的友好度，都已经到达笑着的状态。

全能力值 573

在输入主角名称时，如果把昵称设定为“こなみまん”，那么在游戏一开始所有的能力值均到达 573。

相簿鉴赏

首先要接上 2P 手柄，然后在爆机画面的开发人员名单出现时按 2P 的 ×，那么便可看到所告白女孩的相簿。

输入电话号码

先打电话给好雄问他有关女孩子的情报，然后在假日的指令画面中先把游标移到电话上，就可以依着△、×、○等键来输入那名女孩子的电话号码。

立刻接通电话

在假日的指令画面中选择打电话，当出现想打给对象名单的画面时，只要把游标放到想打电话的对象后按 ×，便可直接接通。

立刻出现开场动画

在标题画面顺序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，就能直接看到开场动画，和平时会出现读入 DATA 的画面不同。

移动挂墙公仔

在系统功能表中，玩者可以选择把已接受告白女孩子而获得的相对挂墙公仔挂在墙上，接着把游标移到挂墙公仔上按○键，这时如果按住 R1 来按十字键，便可把挂墙公仔移动；如果按住 R2 来按十字键，就能改变把公仔挂在墙上绳子的长度。

快速度过一周

只要在指令画面中按 2P 的 START，画面上就会出现 Q 版角色作调整移动，快速地度过了一星期。

秘密情报

在假日的指令画面中选择观看情报志的指令，然后在情报志的画面快速地顺序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，便会出现有关游戏

攻略方法的秘密情报。而这份秘密情报亦会跟情报志一样，每 3 个月例会改变其内容的。

HP 变成 1 点

当发生被不良分子袭击的事件时，在战斗画面只要先按 START 来暂停，然后顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、○、×，那么解除暂停时便会令 HP 变成 1 点；另外如在暂停时顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×及○，那么解除暂停后 HP 值就会变成 5730。

全 POWER UP

在第 2 年的文化祭到电脑部去，玩名为《兵蜂 TIME ATTACK》的迷你游戏，在游戏中只要先按暂停，然后顺序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，解除暂停后玩者的战机便会变成全 PWOER UP 的状态，而这秘技是可以不断使用的。

兵蜂 TT 重新开始

在《兵蜂 TIME ATTACK》这迷你游戏里，只要同时按 L1、R1、SELECT 和 START，便可返回《兵蜂 TT》的标题画面去重新再开始，同样这秘技也是可以不断使用的。

隐藏游戏《STARDUST SYMPHONY》

假如在电脑部的经验值够高，到取得游戏比赛大奖时便可玩到这游戏。

卡拉 OK 模式

在游戏第 3 年的 3 月份，不论约谁到卡拉 OK 店也可以，在店前顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，成功输入便可听到效果音，代表在店内听到的歌曲会有字幕跟着。另外，在选曲画面出现时顺序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，便可把全部歌曲增加至 4 首。

两名藤崎诗织

首先把藤崎诗织的出生日期设定为和文化祭相同的 10 月 11 日、12 日或 14 日，然后在文化祭开始时激诗织以外的女孩子，到并非诗织所属的学部去参观，接着发生因诗织生日

而买礼物的事件，最后便会发生在文化祭出现和诗织一模一样的女孩子。

数绵羊

在平日的指令画面中，只要把游标移到诗织房间的窗帘上按○键，便可听到她数绵羊的声音，当数到第 50 只时她就会睡觉了。

改变游标的样子

在指令画面只要按□便可改变游标的样子，而按键次数的不同会影响其种类，全部可使用的游标一共有 19 款。

收音机节目

在指令画面中，只要把游标移到房间中央的音响组合处按决定键，便可听到收音机的节目；全部共有 8 款不同的节目。以开发人员的名称进行游戏

在输入主角名称时，如果按住 SELECT 来按 L1 、 L2 、 R1 、或 R2 任何一键，接着再按住 SELECT 来按 L1 、 L2 、 R1 、 R2 这四个键的其中两键任何组合（如 L1 + R2 ； L2 + R1）一次，那么在主角昵称一栏便会出现开发人员的名称，而开发人员名称全部共有 10 种。

Q & A 角落

在平日的指令画面中，只要把游标移到房间内的台灯上按决定键，便可进入 Q & A 角落，在那里玩者可以查询到有关游戏七项主要批蛉 的功能。

诗织的告白

首先要接上 2P 手柄，然后在开场动画出现时按住 2P 的 L1 及 R1 ，这样便会出现诗织的告白场面。

卒业Ⅱ

和《卒业Ⅱ》玩法大同小异，玩者依然是清华高校的教师，不过相比起高城丽子、加藤美夏和志村麻美那些形象鲜明的成功人物，今集的 5 名女主角好像差了不少似的，相信和非出自竹井正树手笔有莫大关系。

- RIVERHILL SOFT
- 95 年 10 月 27 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

OMAKE 模式

首先要令到 5 名学生都能进入一流大学，然后反那里度储存起来，接着返回主目录中选择 OMAKE 一栏，就会发现新增了“ VISUAL ”与“ 卡拉 OK ”两项，“ VISUAL ”是重新看过全部事件的画面，而“ 卡拉 OK ”则是听 5 人的歌。

藤丸地狱变

故事是以日本古代一群少年忍者，为了自由而向恶势力挑战作基础的。游戏本身不但和实际历史甚有关系，在每一版之间各个角色的能力修炼与及武具开发亦相当有新意，最大的缺点经常 HOLD 机。

- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- 95 年 10 月 27 日
- 5800 日元
- 1 人
- 2

惑星开发中

把人迹罕至惑星开发的动作 SLG ，玩者以材料系、建筑系或邪魔系 3 种机械人，和敌方队伍斗快完成兴建工程，胜出便输入到下一个星球。

- ALTRON
- 95 年 11 月 3 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

THROUGHBRED BREEDER Ⅱ PLUS

这是一个马匹育成兼赛马游戏，玩者要养出一匹良驹去夺取所有 GI 大赛的冠军。游戏中收录了日本赛马史 31 年来的所有著名种马，资料可谓相当详尽。

- HECT
- 95 年 11 月 17 日
- 6200 日元
- 1 人
- 5

以非常富有的状态来玩

游戏开始时，如果将调教助手与专属骑师改为下表的名字，便可获得 52 亿日元的资金。

调教助手：わにさん→まさかつ、まるすけ→ゆうすけ、あるこ→あきこ、あーばん→しんじ

专属骑手：おがた→のぶゆき、なつむら→たけし、やなぎ→まさる、れいこ→ひろよ。

将全部气泡压掉

在LOAD或SAVE的过程中，画面上会出一同张气泡纸，如果能够把全部气光挤掉，再次LOAD出来的时候就可增加1亿日元，SAVE则可使马匹到鉴定所时完全免费。虽然同时按L1、L2、R1及R2，便可立即把所有气泡压掉，但不会得到任何优惠。

A IV EVOLUTION GLOBAL

《A IV EVOLUTION》的强化版，以充满了日、英、美、法、德五国不同特色的建筑风格来加强游戏的画面，玩者可透过前作备受好评的车窗视点模式，来欣赏自由神像、西敏寺及巴黎铁塔等世界名胜。

- ARTDINK
- 95年11月22日
- 6800日元
- 1人
- 14
- 滑鼠

资金增殖

首先，游戏要进行到有其他会社发售子会社，这时玩者要先兴建铁路及大厦来令资金减少。接着要选择“子会社买卖”一栏，把那些子会社购入便会令到资金变为负数值，这样的话在GAME OVER之前可以无休止地趁低吸纳廉介股票，待价位回长哮放出以赚取差额。

空中列车

当执行车窗视点令列车或巴干行瞳时，按13次SELECT便会令列车飞上空中；这时按L1或R1可令视点上升或下降，L2或R2则可将视点作左回转或右回转。

战斗国家

不是SYSTEM SOFT的《大战略》系列，这一个由SCE推出的《战斗国家》同样是以六角形为基本移动格的现代军事战略SLG，除了多达100款不同种类的兵器外，决定移动和攻击顺序“行动主SYSTEM”也很有新意。

● SCE / SOLITON SOFTWARE
● 95 年 12 月 1 日
● 5800 日元
● 3 人
● 3

CARNAGE HEART

一个背景发生在木星卫星的战略 SLG，玩者需要开发生产各式各样的机械人，装备着各种配件及作战程序，将敌方的基地占领。本游戏的精华所在，就是最令人感到艰深的机械人 AI 作战程式系统。

● ARTDINK
● 95 年 12 月 8 日
● 6800 日元
● 1 人
● 5
● 滑鼠

机体观察模式

不论哪一个模式，首先在机体设计室选择想看的机体，然后在机体出现时先按住 R1 或○来按十字键，这样的话该机体便会以按着的方向来作回转。另外，假如这时按 × 及 ↑ 便可将机体缩小，按 × 及 ↓ 则可放大。

1 TURN 最适化

先设计好 OKE，然后去委托企业替这机体的设计图进行最适化，当显示所需要 TURN 数去进行最适化时不要答应，直接回去把进度 SAVE。接着 RESET 后再 LOAD 回进度，此时若找企业问最适化所需的时间时，会发现和先前显示的 TURN 数有点不同，只要不断重复便可用 1 TURN 来进行最适化。

操作 OKE

在战斗中如果按 SELECT 12 次，就会出现动作设定的项目，这时便可以手动操作来控制 OKE。另外，假如在能力测时中按 L2，那么连其余的 OKE 也能操作。下表是手动操作时的指令。

↑	前进
↓	后退
←	左回转
→	右回转
○	前方攻击
×	伏低
△	向上跳跃
□	格斗
L1 + L2 + ←	左移动
L1 + L2 + →	右移动

CLASSIC ROAD

一个曾经在超任出了两集及将会推出对应 WIN95 的电脑版第 4 集的育马 SLG，玩者可以选择以一年内取得最多古典大赛的“优骏模式”或以 1 亿日元起家、在 50 年内不断地玩的“CR 模式”；另外，多边形竞走模式亦是其卖点。

- VICTOR ENTERTAINMENT
- 95 年 12 月 15 日
- 5800 日元
- 4 人
- 15

10 亿身家

首先要用对战模式以外的任何一个模式进行游戏，然后在马主目录中选择观看现役竞走马一项，跟着便把游标移到最下方的一匹马按○，最后转到马匹的调查画面时同时按□及△，那么便能拥有 10 亿日元的身家。

主题公园

《SIMCITY》的游乐场版，为了要把名下的公园搞得有声有色，玩者需要搅尽脑汁来将公园粉饰，变成一间拥有旋转木马与过山车等设备的有规模公园。

- EAV
- 95 年 12 月 22 日
- 5800 日元
- 1 人
- 5

超富有国家

首先选择把手上的主题公园卖掉，然后在世界地图画面中把游标移到此南极更南的地区按○，那么便可在名字为“没有”的国家进行游戏。在那里由于居民持有超过 6 万元的资金，因此就算商店的售价再高也没有调低的必要。

WIZARD’S HARMONY

一人皮培育魔法师为目的的育成 SLG，玩法是《心跳回忆》加上《卒业》。游戏元素极为丰富，大大小小的事件数目达 300 以上，总登场人物为 16 人，而要追求到 10 名女角中其中一人亦非难事。

- ARC SYSTEM WORKS
- 95 年 12 月 29 日
- 4900 日元
- 1 人
- 1
- 滑鼠

学生会长事件

只要发生过全部 3 件与学生会长（生徒会长）会面的随机事件：6 月至 9 月的休息日往魔法学校及魔法公会去，以及 10 月至 3 月的休息日往普通学校去，那么在毕业派对时便会有和学生会长的事件发生。

卡拉 OK 模式

只要按实 SELECT 来开启电源，那么游戏 OPENING 的歌曲就会变成只有伴奏的卡拉 OK 模式。

结识吸血鬼娜美嘉(ラミカ)

要结识娜美嘉，首要条件是必需要有珍妮（ジヤネット）、丝迪娜（ミステイナ）或尼治（レジー）任何一人为学生。在霜森之月实行“听取传闻(うわさ）”指令，就会有由狄鲁（デイル）前辈所说在疗养院中有一名失忆少女的情报。这时要先储存进度，然后选择“离开”指令往疗养院去，能够令到她恢复记忆就算成功，假若失败的话便要读取进度再来。这样一来虽然会令全员对你的好感度减少，可是却能够结识到娜美嘉。

游标巨大化

在日程表画面中，如果什么也不做等待一会儿，游标便会变大起来，并且会在画面的边沿处不断回转及移动。

光荣赛马 EX

赛马游戏著名系列《WINNING POST》登陆次世代机种的头炮。要成为一名叱吒风云、拥有勇夺凯旋门赏冠军马匹的马场大享，究竟要好好运用最初所获得的两匹小马，抑或是在马场内以赌起家，就要看玩者的手了。

- 光荣
- 95 年 12 月 29 日
- 6800 日元
- 1 人
- 5

竞马最胜之法则'96 VOL.1

PS的日本赛马资料大全集第二弹，不但收录了大量的赛马专用术语，现役马、厩舍、骑师及种马的资料亦相当多；还有截至96年之前的赛绩全部落齐，令贴中头马的命中率比起上集提高了不少。

- COPYA SYSTEM
- 96年1月13日
- 6400日元
- 1人
- 15
- 滑鼠

第4次超级机械从大战S

和超任版的《第4次超级机械人大战》几乎一样，同样是动画机械人的大集会，故事、地图以及登场机体等都是以超任版为蓝本，修订了的地方是每款机体能力上的调整、登场角色有声优配音和PS版独有的原创CGMODELING动画OP。

- BANPRESTO
- 96年1月26日
- 6800日元
- 1人
- 3

隐藏的妖精与圣战士

在“大将军加鲁达的悲剧”一栏中，把座间翔移动到由画面左下角起座标为右2上1的地点，便会发生他和妖精斯露琪=玛奥对话的事件，而过了这关后她便会加入成为同伴；另外还可用登霸换取更强劲的雪霸或瑞宏士。

登现姬丝

首先玩者是要以真实机械人篇来进行游戏的，然后在“火星接触”那一版中，把亚宝“アムロ·レイ)移动到由画面左上角起座标为右8下6的地点，便会发生他和姬丝对话的事件，而过了这关后她便会加入成为同伴，并带来了专用机体居勒·德卡。

升龙三国演义

有别于光荣的《三国志》系列，《升龙三国演义》是以实时进行游戏的；还有初心者要注意，就是本游戏的指令颇多，有看熟说明书的必要。

- IMAGINEER
- 96年2月16日
- 5800日元
- 1人
- 8
- 滑鼠

太阁立志传 2

与光荣一贯的历史SLG有点不同，玩者这次所控制的主角并不是枭雄，而是一名初出茅芦的新丁木下藤吉郎(丰臣秀吉)。为了出人头地，你需要不断锻炼自己剑术、铁炮及个人修养等各方面的能力。

- 光荣
- 96年2月23日
- 7800日元
- 1人
- 5

以喜欢的武将进行游戏

在选项画面，如果按住L2及R2来选择“由最初开始”，便可从木下藤吉郎、明智光秀、柴田胜家及新武将4人中选取其一来进行游戏。

卒业R

移植自电脑人气美少女育成SLG《卒业》全真人化版。身为5名女学生导师的你，要在一年内令问题多多的她们顺利毕业，游戏过程中当然会发生很多事件，尤其以泳池开放一幕最为精采；另外饰演中本静的前田美纱子最近亦很受欢迎。

- BANDAI VISUAL
- 96年3月8日
- 5800日元
- 1人
- 2

HP回复

执行锻炼指令后角色的HP会减少，只要在日曜日时SAVE，那么再LOAD后便可回复小量HP，不断重复便可回复HP至最大值。

银河少女警察 2086

与一般美少女育成SLG有点不同，登场的女主角全部都是警察，除了要训练她们到有足够的能力走捉拿罪犯外，研究如何去和她们约会亦是本游戏的另一课题，可说是PS的一个较好玩的游戏。

● IMAGINEER
● 96年3月22日
● 5800日元
● 1人
● 1
●滑鼠

CG观赏模式

在爆机画面结束后，画面出现“ FIN ”时要稍为等待，直到游标变成了一个咖啡杯便按○，这时就可在OPTION中的GALLERY模式观看在游戏里出现的CG。

光荣赛马2

相比起上个，《 WP2 》不但改善了原有的不足之处，更厉害的是PS版独有的多边形实况模式，可说是育马SLG最高峰之作品；唯一缺点是内藏有实质数据的马匹实在太少，因而经常出现一匹神秘马竟然在3个月内出战15次……

●光荣
● 96年3月22日
● 9800日元
● 1人
● 5

大航空时代’96

又一个光荣商业经营SLG系列的次世代版本，玩者的身份是一家航空公司的老板，需要在数间竞争对手中抢生意，并以运筹为握的经营手法成为世界第一位的航空公司。

●光荣
● 96年3月22日
● 8800日元
● 1人
● 1

ANGELIQUE SPECIAL

移植自PC－FX的一个少女漫画风SLG，玩者所控制的女主角要借9名俊男守护圣的协助，不但要对其惑星进行人口增加这类发展，还会发生到和他们谈恋爱的事件，玩法偏向《卒业》形式。

●光荣
● 96年3月29日
● 7800日元
● 1人
● 1

假期占卜

当在土曜日到占卜馆去，

原本休息的馆主会替主角所喜欢的人占卜。

信长之野望·天翔记

这是家庭游戏机版本，光荣历史SLG系列《信长之野望》的第五集(全国版、战国群雄传、武将风云录、霸王传、天翔记)。相比上集，在故事模式可以选择的剧本多至5个，而会发生的史实事件则大增为27项，喜爱光荣公司所制作的日本历史模拟游戏的玩家不防玩一玩这一款游戏，能过它可以对日本战国时期各国间的政治、经济、军事以及风土人情作一个全面的了解。

此外，在游戏中许多在日本历史上著名的武将都会出现，关于他们的传说已经有许多了，但本作基本上是忠于史实的。很多著名的战役在本游戏中也可以玩到。

《信长之野望·天翔记》在系统上与以往的系列基本相同，熟悉这一系列的玩家很快便能上手。值得一提的是，本作在美工和地图画面上都是历来作品中最好的一款。

- 光荣
- 96年3月29日
- 9800日元
- 1人
- 4

政治狂想曲

这是一个以卡片实行指令的政治模拟游戏，玩者是一个虚构小岛政党的党魁，为了取得全岛的统治权而用尽千方百计来取得居民的信任，在过程中要巧妙地争取资金来运用。

- NEXUS INTERACT
- 96年4月12日
- 6800日元
- 4人
- 1
- MULTI-TAP

新世界七大文明

玩法是以《三国志》的屯兵待战加上《模拟城市》的都市的策划二合为一而成的，除了要不断扩大自己的势力，由小型部族发展成世界最强的帝国外，还要不断开拓文明，以兴建七大古迹为目的。

● ASMIK
● 96年4月26日
● 5800日元
● 1人
● 5

PANDORA PROJECT

一个不论游戏意识及玩法与《CARNAGE HEART》大同小异的机械人制造游戏。跟前者不同的，此 GMAE 所要求去编写行动程式的基础，就是以较低层次的语言来编写，难度亦因此而提高了不少。

● TEAM BUGHOUSE
● 96年5月3日
● 5800日元
● 1人
● 2

偶像诞生

以培育现役偶像铃木优美惠，在一年内将她的 FANS 数目增加到一万人为目标的美少女育成游戏。不仅要学习各种技能像演技与舞艺等来提升优美惠的能力，适当地运用和赚取资金亦是本游戏的要点，可说是《诞生》的真人化版本。

● ALLUMER
● 96年5月31日
● 5800日元(CD × 2)
● 1人
● 1

MARU PURANA

以在草原生活的游牧民族为主题的一个 SLG，玩者为了要替所饲养的动物们争取充足的牧草，而和其他对手开战；由于所需的战略要素不多，难度亦较一般 SLG 为低。

● GUST
● 96年6月21日
● 6800日元
● 4人
● 1
● MEM

卒业 CROSS WORLD

把《卒业》及《卒业2》合共10名女角，再加上两名原创人物所制成的类似《同级生》恋爱冒险 SLG，重新绘画的角色设定、非常精美的画面及有声优作配音是本 GAEM 的卖点。

● E3 STAFF
● 96年6月28日
● 6800日元
● 1人
● 1
● MEM

信长之野望 RETURNS

系统和情节与以往相同，画面有所加强。

● 光荣
● 96年8月2日
● 5800日元
● 1人

CRW 镇暴特勤队

游戏中除片头外没有加入动画场面，即时战斗的系统还算不错，但各项任务的完成过于简单，缺点是索敌比较麻烦，给人厌烦的感觉。

● ACCLAIM JAPAN
● 96年9月
● 5800日元
● 1人

传说之战

玩过 SFC 的玩家对这款游戏都不会陌生，以 TOTAL 牌的选择来决定人物能力，以即时战斗的形式推进游戏，战斗场面在 PS 版中作了强化，魔法更加华丽了。应该说这是次世代 SLG 游戏中较有难度的一部。

● QUEST
● 96年9月27日
● 5800日元
● 1人

直接进入隐藏 STAGE

在这一个游戏中是有一版隐藏 STAGE 的，而且进入的条件十分之高难度，不过现在有一个秘技是可以直接进入这关的，只要在标题画面中选择“NEW GAME ”，名字输入ファイアワレスト”，这么当游戏一开始就会进入隐藏的 STAGE，在同伴方面不单只有强劲的阵容，而且 LEVEL 还有十五级。

进入音乐测试画面

这一个游戏除了有直接进入隐藏版的秘技外，还有一个音乐测试的秘技，只要在标题画面中选择“ NEW GAME ”，在输入名字画面中输入入“ MUSIC/ ON ”，这样的话便会进入

音乐测试画面，在这时按↑或↓都可以选择 GAME 中的音乐

水浒传·天命之誓

以著名的水泊梁山上的好汉为人物，以北宋末年为时代背景所展开的历史模拟游戏，因为角色都是中国玩家所熟悉和热爱的，所以玩此款游戏时会非常有乐趣。

- 光荣
- 96 年 10 月 4 日
- 5800 日元
- 1 人

失落的古代文明

这是一款正统的模拟游戏，难度偏低，而且情节设计也过于类似《皇家骑士团》，值得一提的是该游戏魔法制作的还算不错，而且片尾歌曲值得一听。

- KONAMI
- 96 年 10 月 25 日
- 5800 日元
- 1 人

王鸟星战

以宇宙空间为舞台，双方通过各种星际战舰进行战斗，首先采用了 360 度空间的模拟系统，具有一定的难度。

- BANDAI
- 96 年 10 月
- 5800 日元
- 1 人

主角变成 LEVEL99

只要在游戏一开始时输入名字“すこくえらけひと”，然后于玩罢第一版后，主角的 LEVEL 就会变成 99，这样玩家们便不用玩得那么吃力了。

春风战队

游戏中共有三名女主角，战斗时的模拟设计比较一般，但过程中穿插的各段动画还算不错。不过，以 CD3 枚组的容量来说应该可以作得更好。

- VING
- 96 年 11 月 15 日
- 5800 日元
- 1 人

皇龙三国演义

以三国时代为背景的模拟游戏，系统上并没有什么特殊的地方。

● XING ENTERTAINMENT
● 96年11月29日
● 5800日元
● 1人

模拟动物园

以建造动物园为目标，其中需要考虑到各方面的因素，具有一定的可玩性。

● SOFTBANK
● 96年11月29日
● 5800日元
● 1人

模拟城市2000

是一款模拟建造城市的游戏，需要玩者有总体规划头脑。

● ARTDINK
● 96年11月20日
● 5800日元
● 1人

新SD战国传

这是SD战国系列中登场人物中最多的一部，画面比SFC并没有太大进步，而且读盘时间过长。但对于SD战国系列的爱好者来说不妨一试。

● BANDAI
● 96年12月20日
● 6800日元
● 1人

新机器人大战

“机器人大战”系列的最新一部，因为期望过高所以到实际玩时有失望的感觉。主要是由于难度过低，虽然有不少著名的机器人登场，但其必杀技设计的过于利害，所以战斗中失去了模拟游戏应有的乐趣。

● BANPRESTO
● 96年12月27日
● 5800日元
● 1人

说得同伴

1. 在地上篇第19话“ボアザン”中，当ルイジャンジャル攻击大空魔龙时选择防御，这样在第20话中便可以说得ハイネル。

2. 在地上篇第28话“テンジュラス、アレンビー”中，在最初的选项时，如果选择第2项那么便可于第32话“香港的死斗”说得美少女高达。

3. 在宇宙篇第 21 话“ムーン、ガーティアン”中，如果三架运输机都安然无恙，那么在第 26 话时便可以获得 V2 ASSULT 高达。

4. 在宇宙篇第 28 话“宇宙的墓场”和第 32 话“天使的升天”中，用 W 高达打倒积斯马杰斯，则第 34 话时 W 高达便会成为同伴。

大航海时代 2

这是一款以探险和贸易为主线的模拟游戏，由于其中设计了不少的宝物以及丰富的情节，所以是光荣公司最受欢迎的系列之一。

- 光荣
- 96 年 12 月 27 日
- 6800 日元
- 1 人

吸血鬼新娘

本作的画工比较细腻，几位主角的形象也很深入人心，就模拟方面的要素来讲虽不是很强，但也是近期一款不错的游戏。

- ATLUS
- 96 年 12 月 27 日
- 6800 日元
- 1 人

新作预报

三国志孔明传

移植自电脑的模拟游戏，是继《三国志英杰传》后又一款精典历史战棋模拟作品。虽然难度不是很高，但是对于热衷于三国风云的玩家肯定是不会放过的。

- 光荣
- 97 年 1 月 31 日
- 5800 日元
- 1 人

三国志V

同样也是移植自电脑的模拟游戏，是光荣三国系列中最优秀的作品。这款游戏在战斗中加入的模拟因素十分吸引人，许多小事件的穿插为本作增加了不少乐趣。

- 光荣
- 97 年 1 月 31 日
- 5800 日元
- 1 人



SOC、SPT类

J.LEAGUE 实况 WINNING ELEVEN

大受欢迎的《实况足球》PS 版本，全部登场球员均用上实名及真实外貌，令玩时的投入感大增。另外，由于所有角色都是以多边形来表达，精密的动作可由玩者亲自做出，与以前的 2D 版可算各有千秋。

- KONAMI
- 95 年 7 月 21 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

选择 ALL STAR TEAM

以 EXIHIBITION 模式进行游戏，在球队选择画面先把游标放在阪樱花或广岛三箭上，然后按住 R1 及 R2 来按→，这样便可选用平时不可用到的明星队“ VEGA ”及“ ALTAIR ”。

改变视点

在标题画面顺序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×及○，如果听到“ WINNING ELEVEN ”之声便算成功输入秘技，在游戏中只要按 SELECT 就可选择不同的视点。

旁述员喋喋不休

选择 EXHIBITION 模式中的“ 1P VS 2P ”来进行游戏，如果在开球时什么也不做，等待一会儿后便会听到旁述员的喋喋不休。

终于继续比赛了

不论以哪一个模式进行游戏，只要按 START 来暂停超过 30 秒，解除暂停后便会听到“终于继续比赛了”字句。

全体作前后移动

在比赛中假如同时按住 L2、L2 或 R1、R2 来按△，便可快速地作全体前或后的移动。

J.LEAGUE PRIME GOAL EX

以超任版的《 PRIME GOAL 》为蓝本的次世代足球游戏，不但对各种如越位陷阱、界外球及传中射球等现代足球技术非常讲究，还加上放大缩小功能令画面表达更像真。

- NAMCO
- 95 年 9 月 29 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1
- NEGCON

相同球队对战

首先要接上 2P 手柄来开机，然后在标题画面中按住 2P 手柄的○来按↑ 9 次、← 2 次及↓ 9 次，如果听到音效的话便可在“PRE - SEASON”模式中以相同球队作赛。

快速看报法

在比赛终结后的“NAMCO 体育日报”中，只要按住×来按十字键，便可令画面的卷轴速度加快。

旗帜快速飘动

以“PRE - SEASON”或“LEAGUE 战”进行游戏，在选择球队时只要按住 L2，便可令画面上旗帜快速飘动。

HYPER FORMATION SOCCER

超任版《FORMATION SOCCER》的 PS 强化版本，基本玩法大同小异，除了有合共有 3 个视点（纵向、横向和斜向）及由远至近 4 阶段镜头可选择外，还设有不同的游戏模式。

- HUMAN
- 95 年 10 月 13 日
- 5800 日元
- 2 人
- 2

使用隐藏球队

在选择游戏模式的画面，按实 L1、R1、□、→、来按△及×，接着以 ALL STAR 或 OPTIONS 以外的模式进行游戏，这样就可选用 HUMAN 及 MASTERS 两队隐藏球队。

使用相同球队

先接上 2P 手柄，然后选择 EXHIBITION 模式，在球队选择画面里不论 1P 是用什么球队，只要把 2P 的游标移向 1P 所选的球队上，按住□来按○就可使用 1P 的球队。

球队状态 100 %

在 EXHIBITION 模式里，如果在比赛前选择“试合环境设定”的 TEAM CONDITIONS 一项，并且顺序输入→、↑、←、↓、□，那么全体球员的状态便会是 100 %。

全部红黄牌消失

在 HUMAN CUP 模式里，只要对战队球的旗帜出现时顺序按→、→、←、→，那么在上几场比赛所累积的红牌和黄牌便会全部消失。

增加音乐数目

在 SOUND TEST 时只要按住□来按○，就能够把可选音乐由 6 首增至 8 首。

快速盘球

在盘球时只要按住 L2 和 R2，便可以调整地盘球，不过相对地球亦比较容易被对手抢走。

旁述员喋喋不休

先选择 OPTIONS 中的 CONTROLLER TEST，接着顺序输入←、↓、→、↓、←、←、↓、→、↓、←及↓，就可听到旁述员的效果音，现在按任何键也能听到旁述员的声音。

STRIKER

可选择模式超多的一个足球游戏：2P 对战用的“OPEN GAME”、和亚洲区球队进行联赛的“ASIA CUP”、世界 24 队强豪云集的“WORLD CUP”。游戏中登场国家队为 41 队、可选择的阵式有 9 种、战术总数共有 9 种。

- COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT
- 95 年 11 月 22 日
- 6800 日元
- 4 人
- 1
- MULTI－TAP

世界足球 WINNING ELEVEN

基本上和《J.LEAGUE 实况 WINNING ELEVEN》玩法一样，只不过舞台是转换到世界球圈而矣。玩者可以选择的国家队一共有 26 队，而今集增加了球队阵式及越位陷阱等设定。

- KONAMI
- 96 年 3 月 15 日
- 4800 日元
- 2 人
- 3

使用 KONAMI 球队

在标题画面顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、○，如果听到效果音便算成功，然后在 EXHIBITION 模式中不论选什么球队也好，都会变成全员为巨大摩埃伊的 KONAMI 队。

日本足球联赛 VIRTUAL STADIUM ’96

《VIRTUAL STADIUM》这一个原自 3DO 的多视点足球游戏系列，今次的版本是以 1996 年度的 J - LEAGUE 资料为蓝本，因此两队在 96 年新加入的球队当然不会缺少。

● EAV
● 96 年 4 月 26 日
● 5800 日元
● 8 人
● 1
● MULTI - TAP

10 个隐藏指令

在游戏进行时先叫出 OPTION 画面，然后输入下表秘技，成功输入便会听到效果音，获得各种特殊效果。

○、○、○、△、□、□、□、△	特别设定画面出现
△、□、○、△、□、□	球的回旋力变成最大
○、□、△、○、○、△、□、○	球以不规则路线反弹
□、□、△、△、○、○、□、□	以球星云集的梦幻组出战
△、□、△、△、△、△、△、△、△、△	增加球员的脚力
□、□、□、□、□、△、△、△、△、△	守门员最高能力
□、□、□、□、□、△、○	球员变成最高攻击力
△、△、△、△、△、○、△	球员变成最高守备力
□、△、□、○、□、△	立刻进行十二码
□、△、○、□、△、○	比赛对手较平时为弱

足球小将 J

首个把足球游戏以 SLG 方式推出的是红白机版的《足球小将》，而到了去年日本推出重新再拍的《足球小将 J》动画后，就变回普通踢球方式的游戏版本。游戏由 BANDAI 开发，输入批蛉 来使用必杀射球相当似《龙珠 Z 超武斗传》。

● BANDAI
● 96 年 5 月 3 日
● 5800 日元
● 2 人
● 1

使用隐藏球队

先接上 2P 手柄，然后在标题画面按住 2P 的 L2 、R2 、□、△、× 及○来选择对战模式，便可使用 9 队隐藏球队，其中包括实力超强的梦幻组合。

使用相同球队

先接上 2P 手柄，然后在标题画面顺序按 2P 的↑、↓、△、×、←、→、□及○来选择对战模式，就能使用相同球队对战。

26 实况 POWER FULL 职业棒球’95

超任深受欢迎《POWER FULL 职业棒球》的次世代版本，是以 1993 年度的选手资料为基础。这一个 Q 版角色的棒球游戏，相当考究于投球及击球时的高低概念，对热衷这项运动的玩者来说可算是相当好的选择。

- KONAMI
- 94 年 12 月 22 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

绝佳状态

在选择球队的画面中，如果按 1 次 L1 便会出现代表全体球员上佳状态的星形标记，而按 2 次 L1 则会是代表全体绝侍状态的星两粒。

队员资料更新

在 PENNANT 模式的选择出场次序画面中，如果把游标指在球员上并且按 L 或 R 等，在比赛时会出现他更新了的资料。

CHANGE UP 投球

在“对 COM 战”模式中，如果在电脑投手投球之际按住 START 一会儿，那么所投出来的球就必定会是 CHANGE UP 投球。

实况 POWER FULL 职业棒球’95 开幕版

《实况 POWER FULL 职业棒球’95》的更新版，游戏的基本系统并没有改变，所追加的除了以 1995 年职业球季的选手资料外，还有在超任版受到好评的集宿模式及击球路线锻炼等。

- KONAMI
- 96 年 7 月 14 日
- 5800 日元
- 2 人
- 3

绝佳状态

在选择球队的画面中，如果同时按 L1、L2、R1 及 R2 一次，便会在球队标记旁出现代表全体球员上佳状态的星一粒；如果按两次便会出现代表绝佳状态的星两粒。

全员普通状态

先以 PENNANT 模式进行游戏，然后在选择出场次序画面时返回选择游戏模式，接着在集宿模式中选择任何一队，再在练习目录里跳回选择游戏模式，最后以 PENNANT 模式再开始游戏，那么除了先发型投手外所有球员都会变成普通状态。

可看其他联赛的成绩

在 PENNANT 模式比赛后的结果画面里，如果把游标移至 RANKING 一栏后按住 L1、L2、R1、R2 任何一个键，便可看到其他联赛的成绩。

跳过投球练习

以集宿模式以外的模式来进行游戏，当在比赛前的投球练习画面出现时，只要按△便可跳过投球练习而直接进行比赛。

眨眼两次

在标题画面，顺序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×及○，这样的话一按 START 便可看到球员眨眼两次。

GROUND STROKE

PS 第一个网球游戏，玩者可从 4 男 4 女中选出喜欢的球手来使用。除了会改变的多重视点外，对战时作上下分割的画面也十分有趣。

- SPS
- 95 年 8 月 11 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

改变球场视点

在比赛时，如果发球后立刻按住 1P 手柄的 R1，便可利用十字键来改变球场的视点。另外，如果在 REPLAY 中按 L2，就会改变重播时的视点。

BOXER'S ROAD

相比起一般只会打斗的拳击游戏，这一个事家浓厚 SLG 元素的 3D 多边形拳击一定会适合玩厌了过多格斗游戏的人，因为玩者不但要替拳手决定日常的操练，细致到每餐要食什么也要安排好，非常讲究。

- NEW
- 95年9月8日
- 5800日元
- 2人
- 7

不可思议的出生日期

在填写入门表格时，如果把出身日期输入为1977年9月20日，那么到了生日时也不会增加年龄的。

入门表格快捷键

在输入姓名与别号时，×是取消，□是空格；另外在输入汉字时，只要按住L1来选择平假名，就会立即跳到该读音相对的汉字。

日常指令快捷键

在安排每月行程的画面中，△是练习赛，□是休息，×是消取输入；连打L或R则可看到下个月的月历；在决定日常行程后，回到主画面时按△便可令时间过得更快速；在练习赛时按SELECT便可改变视点。

V－TENNIS

这一个PS立体网球游戏，最大的特色是可以自行设计球手，由样貌、发式、有没有戴头带甚至是球手性格也可设定；另外可选择作赛的场地亦很多。

- TONKINHOUSE
- 95年9月22日
- 5800日元
- 2人
- 1

两名隐藏角色

先以NORMAL模式进行游戏，然后在选人画面中不论把游标指在哪里，只要顺序按L2两次、R1三次、↓一次、△四次，再按○便可使用MR.TONKIN；另外，如果按住L1、R2、↑、□来按○，便可使用MS.TONKIN。

KING OF BOWLING

PS的首个保龄球游戏，共有“练习”、“规则更改”及“选拔赛”三个模式可以选择，是一个非常适合一家大小一齐玩的游戏，当然4人同时作赛亦是此游戏的卖点。

● COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT
● 95 年 9 月 29 日
● 5800 日元
● 4 人
● 1

简易全中法

不论在哪一个模式，首先在游戏画面中，将投球位置设定于球道的正中央，然后在按住□的情况下按← 3 次，接着按×离开投球画面，这时把球向后挥高直至力量指标到达上方红色部分的中央，才放手把球投出，那么便会有很大的机会会取得全中。

斗魂烈传

PS 首个以全多边来表达的摔角游戏，有 12 名如兽神雷加和史葛罗顿等，属于新日本职业摔角协会的摔角手实名登场，令玩时的投入感大增。

● TOMY
● 95 年 9 月 29 日
● 5800 日元
● 2 人
● 1

四名隐藏角色

在标题画面中只要输入下表的批蛉，如果听到锣声便算成功，在选人画面时只要把游标移在指定角色上按 SELECT，就会出现隐藏角色。

田中秀和：在标题画面顺序按 L1、L1、L2、R2、R2、R1、△、↓、×、↑及 SELECT 后，在选人画面把游标移到"天山广吉"上按 SELECT
猛虎服部：在标题画面顺序按↑、↓、←、→、△、×、□、○、L1、R1、L2、R2 及 SELECT 后，在选人画面把游标移到"金本浩二"上按 SELECT
伟大姆达：在标题画面顺序按○、→、△、↑、□、←、×、↓、×、↓、□、←、△、↑、○、→及 SELECT 后，在选人画面把游标移到"武藤敬司"上按 SELECT
强力斗士：在标题画面顺序按□、×、□、×、○、△、○、△、↑、↓、←、→及 EXLECT 后，在选人画面把游标移到"佐佐木健介"上按 SELECT

回转摔角手

在选人画面中，只要按 L1 或 R1 便可将游标上的摔角手回转。

燃烧吧！职业棒球'95

在日本以《燃烧棒球》系列著名的 JALECO，这次在 PS 的最新版和以前不同的是采用了击球手的视点，加上资深电台评述员作实况旁述，还有可选择联赛战与故事两个模式，令这个实名登场的棒球游戏更为丰富。

- JALECO
- 95 年 11 月 22 日
- 5800 日元
- 2 人
- 4

球场停止回转

先接上 2P 手柄，然后以 PENNANT、OPEN 战或故事其中一个模式进行游戏，在选择球场时只要按住 2P 的 SELECT，便能令回转中的球场停止转动。

PERFECT GOLF

这个碟收录了全国 480 个高尔夫球球洞的资料，而玩者可以实际参与的也有 200 个左右，而以 3D 多边形制造的现场环境亦非常不错。

- SETA
- 95 年 12 月 1 日
- 7900 日元
- 4 人
- 4

改变风向

先设定时间为 12: 34: 56，并按住 × 来按□作决定，那么就会出现调整风速和风向的画面。

金属人球手

在设定新角色时，如果把其名字定为 R.MASEL，并且为他选择 MASEL 的容貌，那么所制造出来的角色便会是一名银色的金属人。

改变衣服颜色

首先把 GMAE 模式及模拟模式的 BGM 关掉，然后在 TEA 的设定画面中，按住 × 来按 L1、L2、R1 或 R2，就会出现有 4 种颜色可选择的 CHANGE WEA"功能。

NBA POWER DUNKERS

本游戏可说是同厂《实况足球》的篮球版，全部登场的均是现役 NBA 球员，而且有多种游戏模式可供选择，非常抵玩。值得一提的是此游戏可以 8 人同时进行。

- KONAMI
- 95 年 12 月 22 日
- 5800 日元
- 8 人
- 1
- MULTI - TAP

时间倒流

首先要插上记忆卡，然后在 OPTION 一栏中作好游戏设定，并把它储存起来。接着便以 PLAYOFF & FINAL 或 EXHIBITION 模式进行游戏，这时只要在游戏途中按暂停，选择 LOAD OPTION 一项便可令时间还原为比赛开始而保留分数。

罚球特别动作

在射罚球时，只要按△球员便会把手中的球转动，而按×则会作瞄监状。

松方弘树之世界钓鱼乐

现在身处家中一样可以钓鱼，这个由 BPS 推出的游戏，除了动感十足的 OPENING 外，可选择的五种不同模式亦令游戏的可玩性增加不少。

- BPS
- 96 年 1 月 19 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

WRESTLE MANIA THE ARCADE GAME

游戏中一共有 8 名现役的 WWF 摔角选手登场，和街机版一样所有角色是以实写扫描法来表达，真令人回想起同类游戏的始祖《PIT FIGHTER》；而每位角色均有 10 招必杀技，很有《街霸》的感觉。

- ACCLAIM JAPAN
- 96 年 1 月 26 日
- 5800 日元
- 2 人

冠军摔角手现场实况

这个实况摔角游戏的卖点除了由著名的旁述员木尾原氏作实况旁述外，总登场人数多达 34 人可以让玩者有更多的选择，再加上可以 4 人同时作战令游戏更加刺激。

- TAITO
- 96 年 2 月 16 日
- 5800 日元
- 4 人
- 1
- MULTI - TAP

两名隐藏角色

在标题画面顺序按↑、→、↓、←、○、○、□、□，成功输入便能听到效果声，这时不论以哪种模式来进行游戏，都可以选用须藤玲司；另外，若在标题画面顺序按□、□、○、○、←、↓、→、↑，成功输入便能听到效果声，这时不论以哪种模式来进行游戏，只要在选人画面中选择藤冈龙，那么在比赛中便能使用谜之摔角手。

PGA TOUR96

这一人具体电脑移植过来的高尔夫球游戏，顾名思义里面的内容当然是由著名的 PGA 所公认的，与其他日式的高球游戏有坎然不同的魅力。

- EAV
- 96 年 2 月 23 日
- 5800 日元
- 4 人
- 2

WORLDCUP GOLF

又是 GOLF GAME，不过这回是玩团体战，玩者需要控制有 2 名成员的队伍，与其他 32 队进行长达 4 日的艰苦战斗。

- COCONUT JAPAN ENTERTAINMENT
- 96 年 3 月 1 日
- 5800 日元
- 8 人
- 1

火炎摔角’96

《火炎摔角’96》是以生产体育游戏著名的 HUMAN，在 PS 上的首个摔角作品。相比起以往的超任版本，今次不用多

说所有人物当然是由 3D 多边形砌成的，而在游戏上则和旧版分别不大。

- HUMAN
- 96 年 3 月 15 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

使用头目角色

假如能在循回赛模式中，把所有角色完成游戏一次，并且取得全部冠军腰带，这样便可以使用两名头目级角色杀手武藏和乱取实了。

HYPER FINAL MATCH TENNIS

这个网球游戏和同公司作品《HYPER FORMATION SOCCER》一样是采用 TOP VIEW 加放大缩小，因此玩上手有一种熟悉的感觉；此游戏较特别的是参加世界 6 大锦标赛的世界循回模式。

- HUMAN
- 96 年 3 月 22 日
- 5800 日元
- 4 人
- 1
- MULTI－TAP

使用隐藏角色

在 EXHIBITION 模式的选人画面中，同时按 L1、R2、△、○、，就可选用一男一女的隐藏角色。另外，如果输入 L1、L2、△、□、R2、L2、□、△，就可选用紧身衣人（男）及骸骨(女)。

PLAYSTADIUM

BANPRESTO 在 PS 上的首个棒球，全 GAME 以全多边形表达，内藏的球员截至 1996 年度常规赛的最新资料。

- BANPRESTO
- 96 年 4 月 12 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

更改操作模式

首先，玩者假如是攻击时便按 START、防守时按 START 后把游标移到“守备交代”；接着，如果是 HIGH 视点时同时按 SELECT 及 START 便会变为监督模式、MIDDLE 视点时会变为 AUTO 模式、LOW 视点时则会是 MANUAL 模式。

投手游标消失

在在防守时按暂停，不论是 LOW 视点或 HIGH 视点，只要把游标放到“投手交代”一栏后同时按 SELECT 及 START，如听到“ OUT ”便可令投手的游标消失；如果在 MIDDLE 视点再次输入这秘技便可还原。

纯种马的荣冠

玩者的目的是要一边训练马匹，一边策骑它们出赛以赢取各项大赛。要夺得赛马界的至高荣誉一凯旋门大赛的锦标，玩者要拥有骑师的不凡身手，以及练马师的无比智慧。

- ISLAND CREATION
- 96 年 5 月 8 日
- 5800 日元
- 1 人
- 2

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

美国街机篮球游戏名作《NBA JAM 》的续篇，和上集一样是采用了 2 ON 2 整个球场的模式，在四节时段内取得分数较多者为胜方。虽然那些极夸张的入樽动作依然键在，可是游戏本身并没有跟随由今年开始合共 29 队的新制。

- ACCLAIM JAPAN
- 96 年 5 月 17 日
- 5800 日元
- 4 人
- 1
- MULTI - TAP

19 个隐藏指令

在比赛开始前的队伍介绍画面里，只要顺序输入下表指令，便会有特殊效果发生。

指令	效果
↑、↑、↓、↓、△	显示射球时的成功率
←、←、←、←、○、←	防守时手腕的移动速度加快
→、→、←、→、x、x、→	POWER 值最大
→、↑、↓、→、↑、↓	球员守备力增加
↓、→、→、○、△、→	一开始便是 FIRE 状态
○、○、○、□、↓、↓、→、→	TURBO 不减
□、○、↑、□、○、↑、↓	球员攻击力增加
←、→、x、○、○、x	球员人樽能力增加
↑、↓、←、→、←、↓、↓、↑	球员射 3 分球能力增加
↓、↓、x、○、○、x、→、→	球员推人能力增加
↑四次、←四次、○二次	推人时会同时推倒对手二人
↑四次、←四次、○、△	推人时会推倒对手的队友
↑、→、→、←、○、↓、←、←、○、□	我方传球时不会被对手拦截
↑、↓、↑、↓、→、↑、○四次、↓	会射出比平时更设置轨迹的跳射
↑四次、←四次、x、△	球员会移动得更快
○、□、○、□、○、□	球员体型缩小(BABY MODE)
(△、x)共七次	球员体型变大(RICHARD KILL MODE)
(○、x、□、△)共四次	球员头部巨大化(MAMOS HEAD MODE)
△、□、x、○、△、□、x、○	大头模式(BIG HEAD MODE)

使用隐藏角色

在输入资料(INITIAL)时，如果按住 L1 及 R1 来输入下表的名字和出生日期，就可使用平常不会在 NBA 出现的人。

球员名称	输入名字	出生日期
MAGIC HAIR	STH	DEC 8
CHRIS KIRBY	GHR	DEC 18
JAY MOON	JAY	AUG 24
JASON FALCUS	JAS	NOV 16
SNAKE	SNK	JUN 15
ZIGGY HILL	ZIG	APR 7
ANDY CATLING	CAT	JAN 2
BARRY HUTCHINSON	BAR	APR 9
DARREN FALCUS	DAZ	AUG 6
DARREN FODGSON	HOG	DEC 31
DARREN TUNNICLIFF	SAT	MAY 7
JASON WHITAKER	JAX	MAR 1
MIKE MUSKETT	MUS	DEC 24
PAUL MCHUGH	BAA	JUL 19
TOM HIGGINS	TOM	FEB 19
ROB GRAY	ROB	FEB 23
DAN FEINSTH	DAN	JAN 2
ELIZABETH BURGRESS	LIZ	AUG 7
NAT GUNTER	GUN	JAN 11
SHAWN ROSEN	SAW	APR 10
PETE WANAT	WAN	JUN 10
ASIF CHAUDRI	CHD	MAY 5
BRETT GOW	GOW	JUN 17
MARK THIENVANICH	THI	NOV 1

球员名称	输入名字	出生日期
ERIC KUBY	KUB	APR14
AREX DELUCIA	DEF	OCT19
ERIC SAMULSKE	AIR	JAN 21
BILL CLINTON	BIL	JUN 3
HILLARY CLINTON	HIL	NOV 6
PRINCE CHARLES	CHA	MAY 4
HEAVY D	HEA	JAN 9
JAZZY JEFF	JAZ	OCT 9
FRESH PRINCE	FRS	FEB 2
FRANK THOMAS	FNK	JAN 8
MARK TURMELL	TUR	JAN 31
TONY GOSKIE	GOS	JAN 6
JAMIE RIVETT	REV	JUL 6
JOHN CARLTON	CAL	MAR 25
SAL DIVITA	DIV	JUL 3
SHAWN LIPTAK	LIP	JAN 14
LARRY BIRD	LAR	JAN 15
CAROL BLAZEJOWSKI	BLZ	JAN 14
CHARLOTTE HORNET	HOR	JAN 12
CHICAGO BULL	BEN	SEP 20
MINNESOTA TIMBERWOLF	WOR	MAR 7
PHOENIX GORILLA	APE	APR 2
THURSTON MOORE	MOE	JUN 8
KIM GORRDON	GOR	JUL 3
LEE RENALDO	REN	FEB 4
STEVE SHELLEY	SHY	JUN 8
ADROCK	ADR	APR 6
MC ADAM YAUCH	MCA	APR 9
MIDE D	MD	JUL 1

常规赛结束

在输入资料时，输入名字与出生日期为“END”、“JANUARY”、“1”。

使用明星队

在输入资料时，输入名字与出生日期为“FIN”、“JANUARY”、“1”。

ESPN STREET GAMES

《ROAD RUSH》运动版，玩者要从 16 名特性不同的角色中，选取其一后再决定所使用的移动工具如爬山单车或滑板等，进行环回世界的街头速度竞赛。

- SCEI
- 96 年 5 月 14 日
- 5800 日元
- 2 人
- 2

立刻由最后一场开始

在 CONTINUE SEASON 模式中，只要输入“254、071、216、094、085、085、177、113、104”，就可以全部赛事第一名的状态来进行最后一场比赛，这样在这场不管取得任何名次也会成为总冠军的。

增加金钱

在 CONTINUE SEASON 模式中，只要输入“229、013、066、016、000、000、000、000、031”，就会以拥有 $ 1110 的状态来开始游戏。

V - SPIKE

全男班的立体多边形排球游戏，可采用 3 个不同视点来进行游戏，还有世界联赛、锦标赛及自由比赛三个模式可选择。玩法非常简单，只要趁排球闪出红光时按键便可打中球。

- IMAGINEER
- 96 年 6 月 7 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1
- MEM

NBA LIVE 96

著名美版个人电脑游戏 PS 移植作，全部人物都是以实名登场，不但有多视点可作选择，在游戏中出现的都是极为真实技巧，是一个充满战略性的篮球游戏。

● EAV
● 96年6月14日
● 5800日元
● 8人
● 1
● MEM、MULTI－TAP

海岸垂钓

由用饵钓鱼的高手村越正海做导师的多边形模拟的钓鱼游戏，玩者可从他身上学会的钓鱼的方法及技巧外，还可对各种各样不同的鱼饵有更深入的认识；而游戏合共有三个模式可选择。

● VICTOR ENTER TAINMENT
● 96年6月21日
● 6800日元
● 1人
● 2
● MEM

光荣的FAIRWAY

KONAMI在PS上的第一个高尔夫球游戏，画面用上了大量多边形来制作，令到真实感大增加。玩者可从6名特性各异的高尔夫球手中选取其中1人，在四种不同模式中进行游戏。

● KONAMI
● 96年6月21日
● 5800日元
● 1人
● 1
● MEM

HYPER亚特兰大奥运会

PS第一个多项式的奥运会游戏，当然要考玩者的连打速度及对时间的掌握性，全部有11个项目可以参与，较特别的是十项全能以外的100米自由式游泳项目；另外有完全机同的街机版本推出。

● KONAMI
● 96年6月28日
● 6800日元
● 4人
● 1
● MEM、MULTI－TAP、HYPER STICK

斗魂烈传2

一款较精采的运动游戏，气氛紧张激烈。

● TOMY
● 96年12月20日
● 5800日元
● 2人


STG 类

极上沙罗曼蛇 DELUXE PACK

业务用版本大受欢迎的《沙罗曼蛇》与其续篇《极上沙罗曼蛇》的2合1家用版本，两集都保持着极度爆笑的景物和情节，而《极上》更有8款不同的机体可供选择，可说是PS早期较佳的STG作品。

● KONAMI
● 94年12月3日
● 5800日元
● 2人
● 1

573密码集

若在标题画面中顺序按×5次、□7次及△3次，如果能听到效果声便可以99架战机进行游戏；若在标题画面中顺序按□5次、△7资助及○3次，如果能听到效果声便可以选关；若在标题画面中顺序按△5次、○7次及×3次来进行游戏，便会进入难度较高的第2循环。

无敌

在暂停状态下顺序按△、△、×、×、○、□、○、□、↓及←，如果能听到效果音，那么解除暂停后便会以无敌状态进行游戏；另外如果再输入密码一次，便会解除无敌。

KONAMI指定密码

如果在暂停状态下顺序按↑、↓、↓、←、→、←、→、×及○，若以《极上沙锅曼蛇》进行游戏，玩者的战机除了没有防护罩外，会装备上所有的武器；若以《沙锅曼蛇》进行游戏，玩者的战机则连防护罩也会装上，完全FULL POWER；另外这秘技是不限使用次数的。

隐藏版面

在《沙锅曼蛇》的第2关里，若果先把第一批出现的敌机全部击倒，然后只将第二批敌机的头一个击落，跟着便一直避闪其余的战机，那么在这关中途画面便会停顿下来，继而进入隐藏版面内。

快速RESET

在游戏中同时按L1、R1、SELECT及START便可。

谜之歌

执行快速 RESET 后，便可在《极上沙锅曼蛇》的 OPTION 中听到谜之歌“ SONG1 ~ 3 ”。

雷电 PROJECT

业务用超人气的射击游戏《雷电》《和《雷电 II 》的 2 合 1 版本，玩者要驾驶可使用两种（《 II 》是三种）不同武器的战机，来将敌人彻底摧毁。除忠实移植了原作的神髓外，可同时双打及荧光幕纵向模式是本 GMAE 的特色。

- SEIBU 开发
- 95 年 1 月 27 日
- 6800 日元
- 2 人
- 1

EDIT 模式

在出现续关的字样时，同时按 L1 、 L2 、 R1 、 R2 便能启动 EDIT 模式，只要在游戏中途按暂停，就可选择再开始、返回标题、爆弹种类及画面尺寸等，不论是《雷电》或《雷电 II 》也行。

消去标题

不论在《雷电》或《雷电 II 》，只要在标题画面按 × 便可将标题消去，直接看到 DEMO 画面。

增加 CREDIT

在标题按 SELECT 便可增加 CREDIT ，最多 9 个。

操作 DEMO

在 DEMO 画面中，只要按住 L1 便可操作战机。

KILEAK， THE BLOOD

充满了科幻冒险味道的全多边形射击游戏，玩者要灵活地驾驶一台由主角所穿上的战斗装甲，在诡秘阴森的迷宫内把突如其来的谜之生物歼灭，可算是 PS 早期的《 DOOM 》式游戏代表作。

- SONY MUSIC ENTERTAINMENT
- 95 年 1 月 27 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

头目简单击败法

首先，要把头目所处房间的锁开启，然后不要进入房内而从外边向着房间发火，那么

在房里的头目或多或少都会被这些流弹击中。当发射了某程度的弹药后便进入房去，这样的话就能轻易打败头目。

CYBER SLED

NAMCO 街机的 3D 多边形名作之一，玩者要操控着自己的战车和电脑作单对单决战，整个 GAME 一共有 12 台敌人，每个均具不同的特性。由于所要求的战略层面较低，因此会适合多数玩家。

- NAMCO
- 95 年 1 月 27 日
- 5800 日元
- 2 人
- NEGCON

使用敌机

在标题画面“PUSH START”的字样出现时，顺序按 1P 手柄的↑、←、↓、→、↑、△、↑、→、↓、←、↑、○，就可以选择使用敌机；另外如果用 NORMAL 或以上的难度打爆机一次，便可同样选敌机来用。

STAR BLADEα

NAMCO 当年名作之一，虽然是一个立全 STG，可是玩者却毋需费神去驾驶飞机，只管控制手上的炮台去将敌人消灭便可。除了街机版的纯多连形模式外，还新增了的 PS 材质贴图版本。

- NAMCO
- 95 年 3 月 31 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1
- 滑鼠

无限续关

在标题画面中，只只要顺序按↑、→、↓、←、×、×及×，若听到爆炸声便能无限续关。

连射

在标题画面中，只要顺序按↑、↑、↓、↓、○、△及□，若听到爆炸声便能在游戏中连射。这时只可按 START 来开始游戏，若按了 START 以外的任何键便立刻失败。

机动战士 GUNDAM

可说是云云高达游戏中的最高峰之作：故事本身用上了最受拥趸欢迎的一年战争篇；游戏的视点是利用从机舱向外望的主观 VIEW，令玩者有如置身于机械人内的感觉；再加上超难度的新类型人模式，是一个所有高达迷的 DREAM GAME。

- BANDAI
- 95 年 6 月 23 日
- 6800 日元
- 1 人

选关

在 OPENING 画面中，同时按住 L2、R1、←及 SELECT 直到标题画面出现为止，就会出现选关的画面，只要用十字键的上下便可自由选关。假如失败的话，便需要重新开启电源来再试过。另外如果能成功选关，便可令 OPTION 一栏中的“MSVIEWER”中可观看的 MS 或 MA 的数目增加。

ACE COMBAT

由同厂的人气业务用版本《AIR COMBAT》改编过来 PS 的模拟飞行空战游戏，不但保留了原作那种震撼的临场感，而且在家用版所增添的更换战机功能与充满故事性的 17 场任务，令到游戏的可玩性大增，是一个杰出的射击作品。

- NAMCO
- 95 年 6 月 30 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1
- NEGCON

五大隐藏指令

当游戏开始后，假如在 LOAD 碟画面出现之前按住○和 R1，便会出现另一个以 CD 为背景的 LOAD 碟画面，这时可以输入以下秘技。只要顺序按↓○△△△○△○后再同时按△与○ 2 次，便可将持有金钱增至最大值；如果顺序输入↑↓←→↑↓←→R1，自己的战机便会变成敌机的颜色；如果按 START10 次后再按 R1，便可

令僚机变成敌机的颜色；如果顺序按←→←→↓↑↓↑○○△△△，便可在2P对战模式中选用敌机的颜色；如果顺序按↑←↓→便可进入迷你游戏内，玩法是要与敌机斗快把在画面上出现的幼鸟撞倒，操作方法是按←或L2令飞机作左回转、→或R2作右回转。若果能在这迷你游戏中取得4.60分或以上，便可无需付任何金钱亦能租到僚机。

爆机追加功能

以不同的难度打爆机后，重新开始游戏就可获得相对的追加功能。

EASY：一开始便可选用全部16架战机

NORMAL：除EASY的功能外还有可雇用全部僚机

HARD：除EASY与NORMAL的功能外还可选择作战的任务

回复初期设定画面

读入已储存的DATA后，在标题画面出现“1PGAME CONTINUE”时同时按R1、△、START，便能回复初期设定画面。

中断OPENING画面

当故事模式的OPENIGN画面播放中时，同时按△及START便可把它中断。

最终头目简易攻略法

在最后一版(第17版)，玩者先选取EF－2000为自用机、F－22HAL为僚机，然后在与最后头目对决时，驶到其背部并保持着高度为300至450，就可用飞弹轻易消灭它。

把飞机回转

在表示敌机或僚机情报的画面中，先按住2P手柄的L2及R2，便可以十字键或L1与R来令飞机回转。

消去字幕

如果在游戏进行途中暂停，按L1或R1便会出现“CAPTION ON”的字样，这时只要按L1或R1便可自由撤换字幕的开关。

PHILOSOMA

PS极精采的射击游戏，玩者所驾驶的战机共可使用4种武器，各有3个阶段的火力。整个游戏里不但有6种不同的

视点，而且过场的 CG 动画也非常壮观，十分适合对 STG 要求很高的玩家。

● SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
● 95 年 7 月 28 日
● 5800 日元
● 1 人
● 1

NIGHT STRIKER

移植自 TAITO 的街机作品，玩者需要驾驶着一架火力强大的战车，在黑夜的未来都市中把敌人歼灭；另外，每次过版都可选择下一关的路线，这和《DARIUS》系列十分相似。

● VING
● 95 年 7 月 28 日
● 6400 日元
● 1 人
● 1

选关及其他秘技

在标题画面顺序输入↑、↑、←、←、↓、↓、→，接着按住□来按 START 便会出现选关画面，用十字键及 START 来决定关数，而过关后会自动返回选关画面；另外，如果输入指令后是按住△来按 START，游戏便会以两倍速度来进行；如果是按住×来按 START，就可进行 SCORE ATTACK 模式。

真正最后头目

假若能不续关到达 STAGES，把 3 个不同颜色的头目打败后，就会出现真正的最后头目。

ZEITGEIST

难度极高的 3D 射击游戏，不但要在漆黑中和敌人周旋，6 连发的《LAYER SECTION》式 LOCK ON LASER 亦考玩者在取得高分和从容应会这个两难式中求取平衡。

● TAITO
● 95 年 8 月 25 日
● 6800 日元
● 1 人

选关

在 OPTION 画面顺序按 SELECT、R2、L1、□、↓，画面的左上角便会出现一个数字，利用 R2 来改变这个代表想选关数的数字，然后把游标移到 EXIT 并按○来决定。最后，以○来选择 START 进行游戏，便

可在刚才所选的一关开始。

改变视点

在游戏中只要按住 START 来暂停超过 10 秒，那么再按 START 来解除暂停时如果同时按 L2，便可令画面作由上到下的垂直卷轴；而如果按住的是 R2，便可令画面作水平卷轴。

METAL JACKET

PS 通讯对战游戏第一作，这个 3D 机械人战斗游戏采用了主观视点，玩者要在拥有 5 阶段火力的机体中和敌人搏斗，有点《 DOOM 》的影子。

- SOLAN
- 95 年 9 月 22 日
- 5800 日元
- 2 人
- 2
- 对战线、NEGCON

小说模式

在标题画面同时按住 L1、R2、△及 START，就能进入《 METAL JACKET 》的小说模式，以↑及↓来切换页数，×是返回标题画面。

迷彩色的机体

在游戏显示“对战线使用确认中”时，一直按住←和○，那便能使用迷彩色的 METAL JACKET 了，不过如果对虞双方均使用这秘技的话便会无效。

人头像

在 MISSION 模式里的“突攻墨尔本”一版中，如果在 6B 地区那块垂直岩石的南方往下跳，就能看到以开发人员面孔所制成的四个人头像。

EXECTOR

以全多边形来处理的一个机械人 3D 射迴游戏，为了把入侵地球的敌人消灭，玩者要驾驶配置着如雷射及导弹等武器的机械人，到敌方的阵地去进行破坏工作。

- ARC SYSTEM WORKS
- 95 年 9 月 22 日
- 5300 日元
- 1 人

各关密码

第 1 关“ 35314DF ”；第 2 关“ FBE723F ”；第 3 关“ 8759AB3 ”；第 4 关“ 9A969C0 ”；第 5 关“ 1FEBD7B ”。

TWINBEE DELUXE PACK

当年街机版大受欢迎的元祖《兵蜂》，现在 PS 推出其两个新版《出来吧！兵蜂》与《兵蜂 YAHOO！》的二合一版本，由于两个游戏各有不同玩法及难度，因此玩上手也不会觉得沉闷。

- KONAMI
- 95 年 9 月 29 日
- 5800 日圆
- 2 人
- 1

选关

先用《出来吧！兵蜂》进行游戏，然后不论以哪种模式来玩，只要取得 573000 分以上便可，接着在 GAME OVER 时按 START 返回 DEMO 画面，当美露拉公主出现时同时按 L1 及 R1，便会出现 选关画面，以↑和↓来选择关数。

快速过关法

先以《兵蜂 YAHOO！》来玩，然后要取得 573000 分或以上的最高成绩，接着再玩时只要在暂停中顺序按←、←、→、→、↓、↑、↓、↑、○、○、□、□、△、×、△、×、△、△，那么解除暂停后便会自动过了这一关。

集齐钟到下三关去

在《兵蜂 YAHOO！》中，选择只有三个的 PRACTISE 练习模式来玩，如果在第三关结束时取得 50 个钟，便可到第四关至第六关去，要注意的是假如在途中失误取漏了一个钟，那么便需要由头储过。

TOTAL ECLIPSE TURBO

移植自 1994 年的 3DO 版本、现经过大幅度强化的 3D 多边形射击游戏。玩者要以机后视点来控制战机杀敌，途中会遇到不少能 POWER UP 火力的道具，要一边射击一边避开背景障碍物，难度极高。

- BMG VICTOR
- 95 年 10 月 13 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

状态全满

游戏中不论在哪里，按

START 选择 OPTION 攻能，若再按 START 来决定选择 OPTION 一项，便可到达另一画面，此时假如能迅速地顺序输入△、□、○、□、△、□、L1、L1＋R1、SELECT、SELECT，画面上便人出现骷髅头，这时若顺序输入△、□、L1、L1、L1、□、△，就可返回游戏画面去，而接关次数、自己战机数目及大型炸弹数目均为10。

选关

在游戏目录画面把游标移到 PASSWORD 一栏，接着按住 SELECT 来按△、L1、□，放开 SELECT 后再顺序按△、L1、□、△、L1、□，就会转到选关的画面去。

海底大战争

曾经在街机推出不少名作如《R－TYPE》、《最后之忍道》等的 IREM，这个由 XING 移植过来 PS 的横向 STG《海底大战争》可是其近两年较出色的游戏，玩者要驾驶一架火力强劲的潜艇，将敌人撤底地消灭，移植度相当高的作品。

- XING ENTERTAINMENT
- 95年11月10日
- 5800日元
- 2人
- 1

无限接关

在接关画面里，当接关次数为0时，只要按住△及 SELECT 的情况下按 START，便可增加一次续版的机会。

选关

在标题画面中，先把游标指向 START，然后按实↗及 SELECT 再按○，画面上便会出现选择版数一项，以左右来选择想玩的版数。

调节速度

在游戏途中先按暂停，然后按住 R2 及△的情况下来解除暂停，便可增加速度；同样道理如果按住 L2 及△的情况下来解除暂停，便会减低速度。

OFF－WORLD INTERCEPTOR EXTREME

这一个美版游戏，玩法是射击加撞车，玩者要在近乎无法无天的惑星上追捕通缉犯，

有点像 TAITO 的名作《 CHASE H.Q. 》。完成每关后，可利用所获得的金钱来强化车子。

- BMG VICTOR
- 95 年 11 月 22 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

最多金钱

在 OPTION 画面中，顺序按□、×、○这个组合 6 次，然后按住 L1 来选择故事模式，就可以最多金钱的状态进行游戏。

REVERTHION

玩者需要控制名为藏武的生化兵器，和另外 7 个藏武进行以飞行道具为主的射击格斗，有点像《 CYBER SLED 》。每款藏武各有不同型态，基本能力值及必杀技也是不同的。

- TECHNO SOFT
- 95 年 12 月 1 日
- 5800 日元
- 2 人

快速 RESET

在游戏中，只要按住 SELECT 来按 START ，就可立即 RESET 回到标题画面。

GUNBIRD

移植自彩京的同名街机射击作品，由于是家用版关系，所以在双打时是可以无限续关的；因此只需要“大弹战术”便能够轻易爆机。原创的动画片头、角色介绍及大量精美图画是这 GAME 的另一卖点。

- ATLUS
- 95 年 12 月 15 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

人手 RESET

在游戏中只要同时按 L1 、L2 、R1 、R1 、START 及 SELECT ，便会自动返回标题画面。

PAUSE 字消失

只要在游戏进行中按暂停，然后同时按○、△、□、×，就可令暂停时的 PAUSE 字消失。

PD ULTRAMAN INVADER

TAITO 经典射击游戏《太空侵略者》的咸蛋超人版，是 ULTRAMAN 拥趸的收藏选择。

游戏本身和旧版的最大差别，是追加了加强火力的道具、必杀技使用与特别的 3D 视点，另外本碟亦收录了元祖版的《太空侵略者》。

● BANDAI
● 95 年 12 月 22 日
● 4800 日元
● 2 人
● 1

增加可使用的 ULTRAMAN

在标题画面按住 L1 来顺序按□、□、×、△、→、→、←，然后打爆 HISTORY 模式一次，接着选择 ULTRAMAN 模式中的搞破坏模式，便可选用 ULTRAMAN NEOS 和 ULTRASEVEN 21 这两名隐藏角色。

使用怪兽作战

先使用“增加可使用的 ULTRAMAN ”的秘技，然后在 ULTRAMAN 模式中的搞破坏模式选择角色时，按住 L1 和 L2 来顺序按□、□、□、↑、↓、△、↓、↑，那么全部 ULTRAMAN 都会变为怪兽。

选关

在标题画面按住 R1 来按→、△、×、□、□、→左边就会出现一个数字，以十字键来改变此数字便可选择想玩的关数，而不论以哪一个模式进行游戏也可以选玩这一关。

爆机画面

在标题画面只要按住 L2 及 R1 来顺序按□、□、△、×、□、→、→、×，便会马上出现爆机画面。

3D 立体模式

在标题画面按住 R2 来顺序按→、△、△、×、×、□、→，听到爆炸声便算成功，这样若以 ORIGINAL 模式进行游戏，只要按 R1 就会将画面变成 3D 立体效果，而按 L1 则可还原。

通天阁

充满了日本关西风味的射击游戏，故事舞台以被异世界之怨念所进侵的大阪为主。每版之间都有一段简述故事的 CG 动画，再加上整个游戏全部 6 版的难度并不低，要完成游戏必定需要依赖大量大型爆弹。

- SONY MUSIC ENTER TAINMENT
- 95 年 12 月 29 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

HORNED OWL

PS 版的《VIRTUA COP》，人物设定是《攻克机动队》的士郎正宗。玩者需要和火力强大的恐怖分子作生死战，临场感十足的射枪游戏；发售同时推出专用枪 HYPER BLASTER，可是还未有其他对应游戏。

- SONY MUSIC ENTER TAINMENT
- 95 年 12 月 29 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1
- 专用枪、滑鼠

增加 OPTION 选项

先以 NORMAL 或以上的难易度打爆机，不论续关多少次也行，跟着选择 OPTION 一栏，便会发现增加了 3 项功能。"POLYGON TEST"是观赏在游戏里所出现的多边形动画；"MISSION TEST"是选关；"AUDIO TEST"是听音乐。

超兄贵～究极无敌银河最强男

由 8 - bit 机到 32 - bit 机都推出过的著名射击游戏系列，玩者可从一男一女的天使中，选取其一把以巨男壮汉所成的敌方组织击倒，对玩腻了正常 STG 的玩家来说可算是一种新冲击。

- MASIYA
- 95 年 12 月 29 日
- 5800 日元
- 2 人

KILEAK，THE BLLOOD2

相比起前作，今次的操作系统是作出了相当大的改良，对于那些无法完成上集的人来说可算是十分体帖。另外，在游戏里加插了片段来解释故事发展，对不论玩过上集与否的人都非常有用。

● SONY MUSIC ENTER TAINMENT
● 95 年 12 月 29 日
● 5800 日元
● 1 人
● 1

HP 和 SP 回复

先插上 2P 手柄，然后按住 2P 十字键以外的所有键来开机，就会出现职员名单。接着开始游戏，在游戏中只要按 2P 的 START 就可把 HP 与 SP 回复到最大值。

空中战士

一个画面非常洋风的主以角度飞机驾驶 STG 。玩者可以在游戏所提供的 10 个任务中，选择适合自己的环境作战；当然像对空及对地武器的选择、弹药燃料补给及破坏障碍物等元素会在这游戏出现。

● VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT
● 96 年 1 月 13 日
● 5800 日元
● 2 人
● 1

特殊指令

只要在暂停时顺序输入下表的指令，就会得到一些特别效果。

武器全满	←、□＊4、↑、△＊3、→、○、↓、x、R1＊4、L1＊4、R2＊4、L2＊4
燃料及防护盾全满	←、□＊4、↑、△＊3、→、○、↓、x、△＊3、□
援护爆击	←、□＊4、↑、△＊3、→、○、↓、x＊6
改变颜色	←、□＊4、↑、△＊3、→、○、↓、x、↓＊3、△＊3
座标显示	←、□＊4、↑、△＊3、→、○、↓、x、○＊5
浮游模式	←、□＊4、↑、△＊3、→、○、↓、x、△＊3、x

SIDE WINDER

玩法和《 ACE COMBAT 》差不多，同样都是要由玩者去控制像 F14 或 F22 这类真实战斗机打空战，亦有一批指定任务可供选择，喜欢揸飞机的 PS 用家就不要错过。

● ASMIK
● 96 年 1 月 26 日
● 5800 日元
● 2 人
● 2
● 对战线、ANALOG 控杆

机后视点

不论以任何模式来进行游戏，只要在选择战机画面时把

游标放在要选的战机上，然后按住 L1 、 L2 、 R1 、 R2 、 SELECT 及 START ，这样便可以机后视点来进行游戏。

选用全部战机

在 MISSION 模式的选择战机画面里，只要顺序按←、←、→、↓、↑、↓、→、SELECT 便可一开始选用全部的战机。

可选择全部任务

在 MISSION 模式的任务选择画面中，只要顺序按↑、↓、↓、→、←、↓、↑、△，就可以自由选择任务来进行游戏。

无限续关

先选择练习模式中“WOLVES AWAKENING ”那一版，然后把那岩山状攻击目标里的金块打碎，那么便能无限续关。

铁甲飞空团

全游戏一共有 4 款战机选择，各有不同的特性，玩者可依本身个人喜好来选。整个游戏虽然共有 6 关，可是由于游戏本射是为了射击初学者而设，因此难度并不算高。

- SANTOS
- 96 年 1 月 26 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

DESCENT

这个游戏是将玩者所控制的飞机，放进一个 3D 迷宫里去游荡，目的是为了把我方的俘虏救回。途中除了要玩钥匙寻宝游戏外，还有打头目的情节。

- SOFT BANK
- 96 年 1 月 27 日
- 6400 日元
- 2 人
- 3
- 对战线、 ANALOG 控杆

防护盾完全回复

在游戏进行中，假如顺序按△、△、×、□、△、○、△、×、□、×、△、×，便可把防护盾完全回复，不论使用多少次也行。

TURBO 模式

在游戏进行中，假如顺序按□、△、○、□、○、×、

□、×、○、△、□、×，便可增加自己战机的移动及攻击速度。

改变色调

在游戏进行中，假如顺序按□、△、○、○、□、△、□、×、△、×、□、△，便可改变画面上敌人和道具的颜色。

明亮画面

在游戏进行中，假如顺序按□、△、○、□、□、×、○、△、□、○、×、△，便可令画面更加明亮。

HARD ROCK CAB

非常血腥暴力的驾车版《DOOM》。玩者要驾驶一辆的士，在未来世界里载客求存，既要以最快速度将人客送到目的地，又要把拦截的敌人打倒，真不容易。

- ASMIK
- 96年2月16日
- 5800日元
- 1人
- 5
- NEGCON

机动骑士

一个和SEGA新宠儿AM3研的街机《VIRTUAL ON》有相类似特徵的PS游戏，玩者需要操作名为“VEHICLE”的战斗机械，并装备上火力强大的武器，以取得胜利为目标。

- VANGUARD
- 96年2月16日
- 5800日元
- 2人
- 1
- NEGCON、ANALOG控杆

使用AI操作

在选择机体画面中，把游标放在所选择的机体上，按住L1及R1下按○，就会出现选择AI(人功智能）的画面，玩者便可从可选择的AI种类中，拣出喜欢的一款来代替自己出战。

改变视点

在战斗画面中按暂停后按SELECT，就会出现可选择3款不同视点的画面。

选择使用角色

在输入角色名字时，只要按L2或R2便可选择角色。

NOVA STORM

曾经 3DO 推出过的 3D 射击游戏《 NOVA STORM 》，画面表达与游戏性质根本就是外国版的《 STAR BLADE 》，因为同样用上了很多精美的 CG 动画。

- VICTOR ENTERTAINMENT
- 96 年 3 月 1 日
- 6800 日元（CD × 2）
- 1 人

选关

在输入最高得分者的名字时假如输入“ TWIRLY ”在标题画面便会出现一个文间，选择这个文章就能选关。

REVOLUTION X

一个非常美国风格的射击游戏，原版是光线枪用游戏，到 PS 反而不对应专用枪，真奇怪。玩者要控制身为摇滚乐手的主角们，用以暴逆暴的手法将恶党消灭。

- ACCLAIM JAPAN
- 96 年 3 月 1 日
- 5800 日元
- 2 人

BLOOD FACTORY

玩者要从 6 名监犯中，选取其中一人当主角，以逃出监狱为目的。在途中当然不免会遇到阻拦你的敌人，为求活命唯有向他们开火了。

- INTERPLAY / EAV
- 96 年 3 月 15 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

机动战士 GUNDAM VER.2.0

继上集好评如潮后，今集这个 UPGRADE 版不但大大增加了内容：登场机械由 28 台增至 39 台，游戏版数多达 14 关，还有过场 CG 画面比上集多 20 倍。最吸引人的，莫过于是可选择操作自护军的机体与及随限定版附送的名信片了。

- BANDAI
- 96 年 3 月 29 日
- 6800 日元
- 1 人
- 1

增加可使用 MS

只要用 EASY 以外的难度打爆机，便可增加在 VS 联邦军模式中可以使用的 MS 。如果以 NORMAL 难度来打爆机，那便可使用自护号；至于 NEWTYPE 难度则会是高达。

GRADIUS DELUXE PACK

收录了 KONAMI 的元祖射击游戏经典《 GRADIUS 》头两集，早前曾推出过 PS - ENGINE 版本，现在 PS 版除了完全移植街机的画面表达效果，还加了原创的 CG 电影片段。

- KONAMI
- 96 年 3 月 29 日
- 5800 日元
- 2 人
- 1

增强火力指令

在《 GUADIUS 》中，先在 OPTION 画面把难度设定为“ PSEASY ”或“ PSDIFFICULT ”，接着在游戏进行时按暂停，然后输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、×、〇，那么解除暂停后便会变成 POWER UP 状态。另外，如果是以《 GRADIUII 》进行游戏，只要把难易度设定为“ EASY ”后再输入上述的指令便可。

选关

在《 GRADIUSII 》里，不论难度如果能在不续关的情况下打爆机，再次回到标题画面时只要按住 L1 或 R1 来按 START 便可选关。

更流畅模式

不论以任何难易度进行，先打爆《 GRADIUS 》一次，接着在标题画面选择新增的“ NO WAIT ”模式，那么便可玩到比平时更流畅的游戏。

DOOM

这一个是 ID SOFTWARE 继《暗杀希特拉》后推出的另一个 3D 迷宫射击游戏，吸收了上一次经验，《 DOOM 》不论在画面表达能力、游戏流畅度及玩法上均作大跃进，是 90 年代的最成功游戏之一。

● SOFT BANK
● 96 年 4 月 19 日
● 5800 日元
● 2 人
● 对战线

无敌

在游戏途中按 START 暂停，然后顺序按↓、L2、□、R1、→、L1、←、○，成功的话状态栏上便会出现“ALL POWERFUL MODE ON”，而下方的人头亦会双眼发光，这代表已变成了无敌。

取得全部装备

在暂停时顺序按×、△、L1、↑、↓、R2、←、→，成功的话状态栏上便会出现“LOTS OF GOOKIES!”，这代表已经装备全满。

选择地图

在暂停时顺序按→、←、R2、R1、△、L1、○、×。

穿墙过壁

在暂停时顺序按 L1、R2、L2、R1、→、△、×、→。

GALAXIAN3

由 1995 年至现在在铜锣湾时代广场的 CYBER WORLD 出现的、同厂《STAR BLADE》系列的最新版本《GALAXIAN3》，移植到 PS 上虽然没有了街机版的 6 人同时玩及大画面，可是那原创的新剧本与精美的过场 CG 动画已值回票价。

● NAMCO
● 96 年 4 月 26 日
● 5800 日元
● 4 人
● 4
● MULTI - TAP、滑鼠、NEGCON、ANALOG 控杆

TEST OPTION MENU

在主目录画面顺序输入 R1、L2、L1、R2、△、□、L2，SELECT、×，便会进入 TEST OPTION MENU，在这里有各种不同的设定，更改后要按○决定才能生效；另外，成功输入秘技后，只需在主目录中按×就会立即返回 TEST OPTION MENU。下表是各项设定的功用。

CLRLEVEL	选择爆机后会否追加更困
ENTRY	难的难度
CLR GUN	参与游戏人数会否影响难易度
DSP PAUSE	GUNNER BATTLE 模式胜
IMMORTAL	出后能否设定电脑 GUN-
SUCCESS	NER 暂停时会否出现选项目录
SUPER BLS	当防护盾为 0 % 时会否呈无敌状态
TUNE LVL	战舰或空母破坏失败

超难模式

只要打爆 HARD 模式，就可选择以 EXPERT 模式来进行游戏。

最强的同伴和武器

首先要胜出和同伴 JOHNSON 的比赛，接着要打爆 EXPERT 模式，这样最强同伴 SHARK 便会出场，如果能在 EXPERT 模式中打败 SHARK，就可以在选择武器的功能里选用最强武器 SUPER BLASTER。

播片模式与音乐测试

在 NAMCO 的标志出现时，顺序输入 L1、R2、R1、L2、↑、↓、↑及↓，成功输入秘技便可进入播片模式。另外，在观赏途中如果按 SELECT，就会进入音乐测试模式。

女性剪影

先把游戏中自机进行的过程(PLAY RECORDING DATA)储存起来，在决定名字时把游标移到 END 上并按住 R2 来决定，那么在 GUNNER BATTLE 模式里，便可看到女性的剪影。

使用 GHOST

先进行 PLAY RECORDING 一次但不要储存，接着选择 GUNNER BATTLE，便可选择名为 GHOST 的隐藏机师（即是上一局所玩的路线）。注意是只要改变任务或关上电源便会令 GHOST 消失。

THUNDER HAWKII

移植自外国电脑游戏的直升机空战 STG，利用 3D 多边形所造成的机体不但充满实在感，多款不同武器与任务的选择是本游戏的另一特色。

- VICTOR ENTERTAINMENT
- 96 年 5 月 24 日
- 6800 日元
- 1 人
- 1

ALIEN TRILOGY

以三集《异形》电影为题材的立体射击游戏，玩者需要在四处布满异形的宇宙基地里，利用几种曾在电影版登场的武器和脉冲枪与火炎喷射器等，把全部人质救出及歼灭异形一族，有浓厚《DOOM》的影子，感觉不错。

- ACCLAIM JAPAN
- 96 年 5 月 31 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

轻松模式

选择 OPTION 里的 PASS-CODE，输入密码“1G0TP1NK8C1DB00TS0N”，虽然画面会显示密码输入错误，可是在标题画面却出了 CHEATS 一项，在里面可以选择关数、无敌及无限武器等功能。

选关

在输入密码的画面中，只要输入“GOLVIX”，X 代表着想选择玩的关数（由 1 至 35），就可跳到相对的关数去；例如“GOLVL12”就代表由第 12 关开始游戏。

EXPERT

玩者是特种部队“EXPERT”中的其中一员，为了要击倒手持强力武器的恐怖分子，因而要在各大厦脑筋建筑物内和敌人进行《DOOM》式的搏斗；全游戏人有 9 关。

- 日本物产
- 96 年 5 月 31 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

EXTREME POWER

并非一般的 3D 射击游戏，以公元 2996 年的未来世界作故事舞台，玩者要驾驶各种机动兵器来占领惑星上的所有敌方据点，途中还要开发新型的机体，充满了 SLG 要素。

- PROFIRE
- 96 年 5 月 31 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

吸尘小子

两名主角为了要打倒邪恶的魔法师，因而在由各个耳熟能详的童话故事里穿梭，以乘坐着的吸尘机作武器，把笨重人的子弹吸收后再射出来作超强攻击。充满创意的题材和美丽的3D MODELLING电脑图像令这游戏生色不少。

- MEDIA ENTERTAINMENT
- 96年5月31日
- 5800日元
- 2人
- 1

SD GUNDAM OVER GALAXIAN

取材自NAMCO的经典射击游戏《小密蜂GALAXIAN》，游戏的基本系统保持不变，不同之处是把自机及敌机改变成调整故事里的角色。除此以外，依照一年战争所修订的“高达故事”模式亦相当有瞄头。

- BANDAI
- 96年6月28日
- 4800日元
- 2人
- 1
- MEM

STRIKERS 1945

一款不错的射击游戏，敌多双方的机体制作的都比较精细。

- ATLUS
- 96年7月19日
- 5800日元
- 2人

四国战机特别版

基本上是混和了前几代的飞机和版面，值得一玩。

- MEDIA QUEST
- 96年8月23日
- 5800日元
- 2人

DEATH WING

制作水平一般。

- CYBERTECH DESIGN
- 96年9月20日
- 5800日元
- 1人

星际战士3000

感觉一般的射击游戏。

- IMAGINEER
- 96年9月20日
- 5800日元
- 1人

SHELL SHOCK

座舱射击游戏，画面一般。

- EA VICTOR
- 96 年 10 月 25 日
- 5800 日元
- 1 人

COBRA

以主观视点前进的射击游戏。

- TAKARA
- 96 年 11 月 22 日
- 5800 日元
- 1 人

选择版数

首先在游戏中选择 NEW GAME，然后于 NOW LOADING 的字样出现前紧按“↑ + L1 + R2 + ×”，这么，应该会出现 START 及 STAGE SELECT 的画面，各位可以在 STAGE SELECT 中选择了 STAGE 后，就在 START 处按下，那样就可以在选择了的一版中开始了。

AIRGRAVE

飞行射击游戏，感觉不错。

- SANTOS
- 96 年 11 月 20 日
- 5800 日元
- 1 人

实况沙罗曼蛇

依然是以往搞笑的风格，音乐不错。

- KONAMI
- 96 年 11 月 20 日
- 5800 日元
- 1 人

除 SPEED 外所有的装备齐全

首先于游戏进行时按下 START 暂停游戏，然后顺序输入△、△、×、×、□、○、□、○、L2、R2、L1、R1，听到了一声声音之后，除了 SPEED 外所有的装备都会齐全了！

完全无敌

首先于游戏进行时按下 START 暂停游戏，然后顺序输入○、□、○、□、○、R1、L1、R1、L1、R1、△、×、△、×、△，再从头输入多一次，听到了声声音之后，自己的机体就会成为完全无敌！

飞机的数目变为九架

首先于游戏进行时按下 START 暂停游戏，然后顺序输入↑、↑、↑、×、○、×、○、△、□、△、□、↑、↑、↑、←、→、←、→、←、→，听到了一声声音之后，机的数目就会变为九架。

使用隐藏机 DRACURA 吸血鬼

只要于 MENU 画面时，顺序输入←、→、←、→、□、△、↑、↑、↓、↓、L2、R1、L1、R2、○、□，听到了一声声音之后，就会多了一个隐藏机 DRACURA 了！

选择版数

只要进入おぷしょん 1 でーす内，然后顺序输入□、□、×、○、○、×、L1、R1、↑、↓、↑、↓，听到了一声声音之后，再进入おぷしょん 2 なの内，就会看见了有一项 START STAGE，选择好要玩的一版后便开始游戏，这样各位就可以在喜欢的版数开始了，即使是不善于射击游戏的玩家也可以轻松爆机。

新作预报

雷射风暴

应该说这是目前为止家用机 STG 类游戏的最佳作品之一，不仅画面华丽，而且操作性良好，这为原本缺少 STG 游戏的 PS 主机增色不少。

- TAITO
- 97 年 1 月 10 日
- 5800 日元
- 2 人

WING OVER

PS 上有不少出色的座舱射击游戏，从《皇牌空战》到《SIDE WINDER》都给玩家带来了不少乐趣。本作画面细腻，有多种飞机可供选择，每关的任务也具有一定的挑战性，值得一玩。

这类游戏虽然已缺少新鲜感，但对于喜爱飞机游戏的朋友肯定是会爱不释手的。

- PACK IN VIDEO
- 97 年 1 月
- 5800 日元
- 1 人


TAB 美

悟空 天竺

经历超过10年的著名游戏系列，今集《天竺》和往常一样都是四人游戏，较特别的是以西游记为题材，玩者要在孙悟空、猪八戒和沙悟净三人中选取其一，把各处妖怪收服的“修行模式”。

- CHATNOIR
- 94年12月3日
- 5800日元
- 1人
- 4

STATION MAZIN

由业界最高水平的CHAT-NOIR监修，全部登场角色、背景、麻雀台、牌和骰都是用多边形做成的麻雀游戏，令人感到十分的真实，玩起来会有非常投入的感觉。

- SUNSOFT
- 94年12月3日
- 6000日元
- 1人
- 1

喜国雅彦

由漫画家喜国雅彦做人物设定的老虎机游戏，玩者所控制女警的命运会受从老虎机中获得的金钱所决定，非常有趣；而部分角色的对白由著名声优担当是本游戏的卖点之一。

- FORUM
- 94年12月9日
- 6800日元
- 1人

柿木将棋

由《PASOCON能读》一书里的《将棋论坛》始创人柿木义一所监修的游戏，电脑拥有预先分析棋局的功能，因而可以因应目前状况来和玩者对战。除此之外，可以自行设定残局亦是本游戏的另一魅力。

- ASCII
- 94年12月22日
- 7800日元
- 2人
- 4

雀士

LIMITED 在街机推出时大受欢迎的麻雀游戏，由于可以使用道具的关系，因此难度绝非超高级；而圆田健一所绘画的可爱角色们，亦是这游戏成功的主因。在次世代机种的不同版本中，以 PS 版最为健康。

- JALECO
- 95 年 3 月 24 日
- 6900 日元
- 1 人

隐藏图片

在自由对战模式中，只要将玩者所选角色以外的 15 人全部打败，就可以看见隐藏的图片。

特殊指令

选择了使用的角色后，在对战时只要同时按 L2 、 R1 、 SELECT 、△、○，就会进入神经衰弱的画面；同样地在对战中同时按 L2 、 R1 、 SELECT 、×、□，变会变到完成神经衰弱的状态。而在自由对战模式时，同时按 L2 、 R1 、 SELECT 、△、○，就可以改变手上的配牌；假若同时按 L2 、 R1 、 SELECT 、□、×，就会立刻取得胜利。

球转界

这是一个有故事的波子机游戏，玩者要从 3 名拥有不同弹珠能力的主角中，选取其中一人利用波子机游戏去将魔王 BALLBIN 打倒；全 GAME 不但共分 3 层，还加入了打头目的元素。

- TECHNOSOFT
- 95 年 3 月 31 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1

一开始就有 5 亿分

在输入密码的画面中，只要打入“ KYUTENKA4S ”便可在游戏开始时拥有 5 亿分了。

VICTORY ZONE

一直以来，所有要顺家庭游戏机里玩到的柏青哥弹珠游戏，都只是利用 2D 平面来表达，而这个游戏则用上 3D 空间算式来计算出弹珠的轨迹，真实非常。另外， BGM 是用上了了

条原凉子及 T - SQUARE 等游戏流行乐曲，玩上手时投入感大增。

- SONY COMPUTER ENTERTAINMENT
- 95 年 3 月 31 日
- 5800 日元
- 1 人
- 2
- 柏青哥控制器

变成追着弹珠的视点

只要在游戏中同时按 L1、L2、R1、R2，就可以将正常视点改变成追着弹珠后面的视点，再一次输入这指令便可解除秘技。

柏青夫君一柏青哥园地大冒险一

由红白机时代起已在日本大受欢迎的《柏青夫君》系列，这个 PS 版和往常一样，是以柏青哥大陆内发生的事为主题的、带有 RPG 元素的柏青哥弹珠游戏。

- COCONUTS JAPAN
- 95 年 4 月 14 日
- 6800 日元
- 1 人
- 1

DEBUG MODE

在选项画面中顺序按 R2、L1、R2、L1、△、□、START，如果听到"GINGO!"便算成功进入 DEBUG 模式，除了拥有最多金钱和全部道具外，还可在游戏里使用 3 个隐藏指令，分别是在选择弹珠店时，按住 R1 来作决定便立刻过关；在店内选择弹珠机时按着 R2 来决定，便能立刻过关；最后是在抽奖时只要按住 L1 来按↑，那么 3 或 7 都会是大奖。

金泽将棋'95

由电脑钭棋选拔赛的三年霸冠军金泽伸一郎所监督的将棋游戏，与别不同的是可以选择首次出现在游戏界的"振飞车模式"，再加上将棋中至最高荣誉的"登龙战"，可算是 PS 云云将棋游戏中最丰富的一个。

- SETA
- 95 年 4 月 21 日
- 7900 日元
- 2 人
- 1

ENTERTAINMENT 雀庄 THAT ' S PON

由 MAC 机中大受欢迎的麻雀 GAME《 Mac PON 》移植过来的 PS 版本，是一个绝对正统、极需要技术的麻雀游戏。除了有五款不同的麻雀台可供选择外，麻雀牌用上实物图片是 GAME 此的另一特色。

- 翔泳社
- 95 年 5 月 12 日
- 5800 日元
- 1 人
- 2

与 TOME 对战

完成“雀士 PON ”模式后，再一次选择“雀士 PON ”模式，选择对手时按住→来按○，便可和 TOME 对战。

出现制作人员名单

在标题画面中只要按实 SELECT 大约 5 秒，便会出现制作人员的名单，这样便可对这个游戏有更进一步的了解，这时若按 × 便可返回游戏画面。

高名人战

以生产街机麻雀游戏成名的日本物产，在 PS 上推出的原创正统麻雀。玩者要在四人麻雀的环境下把 16 名高校生击败，当然在 PS 的尺度下是没有三级内容的；较特别的是电脑会因应玩者实力而改变打法的思考回路系统。

- 日本物产
- 95 年 5 月 26 日
- 6800 日元
- 1 人
- 1

GAME 之达人

这一个游戏包含了将棋及麻雀等 4 种性质不同的桌上游戏，玩者要以将它们制霸为目标，适合喜欢奕棋的静态玩家。

- SUNSOFT
- 95 年 6 月 9 日
- 8900 日元
- 2 人
- 滑鼠

强力密码 × 2

如果输入密码“ 23456789 ”来进行游戏，那么在世界模

式便会以打败 11 人的成绩来玩，而在修行模式则会以将棋四段、连珠三段及普尼斯棋达人的身份来玩。另外，如果输入“SUNSOFTQ”的话，便可在世界模式以打败 7 人的成绩来玩，而在修行模式则会以将棋、麻雀和普尼斯棋四段及连珠初段的身份来玩。

UNIVERSAL VIRTUA PACHISURO 必胜攻略法

多台人气甚高的老虎机如 FLIPPER3、EVAX、ORIENTAL Ⅱ 等都会在这游戏中以多边形效果出现，除此以外还有对战、总成绩表、转轮速度调整及练习模式等可选择。

- MAP JAPAN
- 95 年 6 月 16 日
- 6800 日元
- 1 人
- 2

严流岛

这个由电脑界著名的 COSMOS COMPUTER 所制作的麻雀游戏，特别之处是可以选择和古今两代名人对战的“江户模式”及“现代模式”，还有专为初心者而设的“指南模式”。

- ASCII
- 95 年 7 月 7 日
- 6800 日元
- 1 人
- 1

永世名人

移植自日本个人电脑的奖棋游戏，设置预测对手下一步棋的机能，缩短了在对战时所需要的时间，令到游戏进行得更流畅；另外收录了的江户时代残局，对将棋拥趸来说可算是恩物。

- KONAMI
- 95 年 9 月 8 日
- 5300 日元
- 2 人
- 1

对局将棋“极”

另一个移植自超允度的个人电脑将棋游戏，当然 PS 版已经把允度调低了不少。这游戏的卖点，除了“定迹指定机能”与“10 秒将棋模式”外，就

是那 600 条有关将棋的问题了。

● LOG
● 95 年 9 月 29 日
● 6800 日元
● 2 人
● 1

UNIVERSAL 机完全解析 PACHISURO 模拟器

将 UNIVERSAL 公司的 7 款老虎机完全移植过来的模拟用游戏，除了练习模式与实战模式外，老虎机用语亦可在此寻。

● FORUM / HUMAN
● 95 年 9 月 29 日
● 6800 日元
● 1 人
● 2

突然出来的对手比较画面

先以实践模式进行游戏，结束后在成绩评价画面按住 L1、L2、R1、R2 来按〇，这样便能在店铺关闭之前看到和对手的比较画面。另外，如果按住 L1、L2、R1、R2、SELECT 来按〇，便能看到和对手的全部比较画面，再输入一次就可看到下一位对手的比较画面。

转轮放大

先接上 2P 手柄，然后不论在哪一个模式，只要同时按 2P 的 L1、L2、R1、R2、〇，便可把转轮放大来看清楚，而再输入指令一次便可还原。

井出洋介之家族

以全多边形来绘画角色的一个出色游戏，登场的八人为爱好打牌的一家人。整个游戏最为特别的地方，是那个专为初心者而设的学习模式，当然以名人——井出洋介作为监督会给人更大的信心。

● SETA
● 95 年 11 月 3 日
● 6500 日元
● 1 人
● 1

战略将棋

梯形视点多边形将棋游戏一个，玩者除了可选取合共 57 盘残局来和电脑对战，以打败全日本各地的棋手代表作目标的“天下统一模式”也是这游戏的卖点之一；较弱的是电脑的思考时间太长。

● EAV
● 95年11月17日
● 6800日元
● 2人
● 1

AI将棋

在这个与电脑对战的将棋游戏中，玩者可以自由设定电脑的4个阶段思考速度。最快一级的确非常迅速，可是思考范畴不够慎密；相反地最慢一级则是非常强横。

● SOFTBANK
● 95年11月22日
● 6800日元
● 1人
● 3

必定胜出

在对COM战中，只要在轮掉前立刻改变下棋的先后次序便可。

将棋 女流名人位战

以女性棋手为主题的将棋移植作品，不但收录了日本第21届女子名人战的全部棋局，还加入了她们30人的个人资料集，实在是将棋入门者的一个选择。

● SETA
● 95年12月8日
● 8500日元
● 2人
● 1

苹果棋世界2

一个次世代的苹果棋游戏——棋盘与棋子是用多边形做成的。玩者的对手是来自各个年代的历史人物，而在奕棋过程中是会不断说话来扰乱你的集中力。

● TSUKUDA ORIGINAL
● 95年12月8日
● 5800日元
● 2人
● 1

祇园花

这一个以日本传统花札为题材的游戏，除用上了Q版的人物作角色外，其学习模式可算是比较与别不同的特色，适合初心者。

● 日本物产
● 95年12月15日
● 5800日元
● 2人
● 1

铁道王’96 ~去吧大富翁!

类似大富翁玩法的铁道棋盘游戏，是人气作《桃太郎电铁》的启蒙作品《铁道王》的次世代版本。和《桃铁》不同的是，起码那些变态非常的贫乏神不会来骚扰你。

● ATLUS
● 95 年 12 月 15 日
● 5800 日元
● 4 人
● 2
● MULTI - TAP

随时结束游戏

当轮到自己行时，在骰子摇动中同时按←及 SELECT，这样便会出现确定结束的讯息，只要按○便可结束游戏。

NAMCO 麻雀

NAMCO 在 PS 的第一个麻雀游戏，全部过程均以多边形来表达，充满真实感。这个正统麻雀游戏一共有三种模式：自由对战模式、联赛模式及训练模式可选择。

● NAMCO
● 96 年 1 月 1 日
● 5800 日元
● 1 人
● 1

熊与猪太郎

移植自在日本颇受欢迎漫画，玩法类似飞行棋的一个棋盘游戏，多重路径令游戏复杂了不少，不过由于用上了很多原作元素，因此对这套漫画不感兴趣的玩家们可能会觉得很无聊。

● 小学馆 PRODUCTION
● 96 年 1 月 13 日
● 5800 日元
● 4 人
● MULTI - TAP

斗牌传

移植自同名漫画的麻雀游戏，玩者可以选择以出老千为著名的故事主角赤木繁，依照原著进行游戏的“赤木 MODE”与及自由选择对象的“自由对战 MODE”，情节十分紧张，玩起来很吸引人。

● MICRONET
● 96年1月19日
● 4980日元
● 1人
● 1

选择播片

在标题画面顺序按L1、L2及R1，最后按住R2和↑一按START，那么便会出现选择播片的画面：用↑及↓来作选择，START是开始播片。

古典围棋 四神之卷

以《三国志》游戏作背景的围棋，玩者要将各个残局攻破，而每场战事（棋局）的胜负会令自军的兵力有所影响；游戏的对象是中级者以上的棋手。

● VAP
● 96年2月2日
● 5800日元
● 1人
● 1

SANKYO FEVER 实机模拟

这一人旧以生产柏青哥著名的厂商SANKYO，其关连会社TEN研究所开发的弹珠机模拟游戏，是和该厂同斯发售的柏青哥机一样款式的，玩者可以在家中操熟后，才去柏青哥店去打真机。

● TEN研究所
● 96年3月8日
● 6800日元
● 1人
● 1
● 柏青哥控制器

DX人生游戏

来自经典桌上，今集是由曾在超任及GB推出《人生游戏》的TAKARA推出的次世代版本。游戏的玩法是以转轮盘来决定所需要行的步数，在途中会遭遇到特殊事件，要以玩者这时的能力值来决定结果。

● TAKARA
● 96年3月22日
● 5800日元
● 4人
● 2
● MULTI－TAP

宇宙豪商传 爆裂商人

大富翁的宇宙化版本，玩法是《桃太郎电铁》形式，玩者需要从宇宙政府处取得运输货物的工作，藉以赚取大量金钱。游戏途中所遭遇到的事件颇多，例如太空船的引擎损坏、发现宝藏地图及碰上怪兽等等，非常有趣。

- ASTEC21
- 96年3月22日
- 5800日元
- 4人
- 2
- MULTI－TAP

隐藏角色

在标题画面按住 SELECT 来按 R1 九次、×二次及 START，如果听到效果音就算成功，只要在选人画面时把游标移到画面的最右方，就能选用隐藏角色 HONEY。

恋恋物语

玩者为了要取得黄金之花札牌及成为“风鸟花月流”第十五代的继承人，因而向各对手作出花札牌的挑战。不过，你需要费点时间和精神，才能在 AVG 模式中找到对战的人。

- I’MAX
- 96年5月10日
- 5800日元
- 1人
- 1

铁球 ～TRUE PINBALL～

模拟真实波子机的游戏，今次收录了 BABE、EXTREME、L & J 和 VIKINGS 四部机，由于是在次世代主机推出，色彩丰富之余像真感也很高，爱玩波子机的玩家应该会喜欢的。

- GAGA COMMUNICATION
- 96年5月31日
- 5800日元
- 1人

麻雀战术

由职业雀士安藤满做主讲的麻雀教室游戏，玩者可从讲义模式中学到安藤氏花上 30 年钻研出来的“亚空间杀法”技术，对日本麻雀有兴趣的玩家可以藉此游戏作参考。

- 童
- 96 年 6 月 14 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1
- MEM

极大道棋

和一般将棋相比，这个游戏有较特别的“大道棋”模式，玩者要在对局中获得胜利来赚取奖金，继而进级到和实力更高的棋手对战。

- 每日 COMMUNICATIONS
- 96 年 6 月 21 日
- 5800 日元
- 1 人
- 1
- MEM

井出洋介名人之新实战

当年曾推出红白机版的麻雀游戏续篇，依然是由井出洋介监修。今次玩者可选择在 10 年内取得职业雀士衔头的“放浪记”模式、以胜出 5 大麻雀大会的 TITLE 战模式及普通的自由对战模式。

- CAPCOM
- 96 年 6 月 28 日
- 4800 日元
- 1 人
- 16.
- MEM

新作预报

棋太平

制作水准一般的 TAB 游戏。

- SPS
- 97 年未定
- 价格未定
- 1 人

真髓·围棋仙人

喜爱围棋的朋友一定会对这款游戏感兴趣，至今为止围棋游戏的难度一直不高，不知本作在这方面是否会有所进步。

- J.WING
- 97 年未定
- 8900 日元
- 2 人



SEGA SATURN™

SS 机能简介

SS 的来源

SS 是世嘉企业（SEGA ENTERPRISES）所开发的第 6 部家庭游戏机，是继 SG 1000、MARK Ⅱ、MARK Ⅲ、MASTER SYSTEM、MEGA DRIVE 后的第 6 代，因此便利用了太阳系第 6 个行星——土星（SATURN）来命名。

SS 的设计构思

根据在 MEGA DRIVE 这几年所得的经验，SS 主机机能当然是向着增加最多显示颜色、角色数目及大小等能力发展，但是其中最重要的项目有以下 3 点：

(1) 实现利用多边形制成的 3D－CG

(2) 制造一个能够将业务用游戏移植到家用版本的平台；

(3) 能够播放充满动感的动画。

考虑到业务用游戏的移植性，SS 是以世嘉业务用游戏基板 SYSTEM 32 作基础来开发的。SYSTEM 32 最初推出市面在 1990 年，是当时第一部业务用 32 BIT 游戏机，将以往只能在《AFTER BURNER》、《GALAXY FORCE》等大型机体中实现的双格暂储器（DOUBLE FRAME BUFFER）、角色与卷轴的放大缩小机能、32000 色的多色数显示（HI－COLOUR）变成可能的先进底板。

由于 SS 的开发人员大多曾参与 SYSTEM32 的开发，故此能充分利用当时的知识来设计。而且，不只是以往的 2D 平面游戏，更采用了和 SS 同时开发的业务用基板 MODEL 1(《VIRTUA RACING》、《VIRTUA FIGHTER》等）和较高级的 MODEL2(《DAYTONA USA》、《VIRTUA FIGHTER2》、《VIRTUA COP》等）的结构，令 3D 多边形能够在 SS 上出现。

另一方面，SS 开发人员所考虑到的，便是旧有游戏机所没有的播放动画机能。检讨过

现存的多种播片制式，考虑到动画压缩比率、画面质素、国际标准以及未来发展性等因素后，世嘉决定使用当时仍在筹划阶段的 MPEG 制式。

SS 的内部结构

SS 的系统结构大致结构大致可分为主系统及 CD 副系统。CD 副系统所负责的是控制 CD 操作、管理 CD 暂存器以及处理播放 MPEG 制式动画等，而主系统则负责处理和 CD 与 MPEG 等有关部分以外的各种运算程序、画面处理和音响效果等。

两枚相等的 CPU

SS 使用了两枚由日立 HITACHI 所生产的 32 - BIT RISC（简易指令群电脑 REDUCED INSTRUCTION SET COMPUTER）CPU —— SH2 作为中央处理器。它的工作记忆量是 2M BYTE，而因为使用了同步 DRAM，令到它可以 28.7MHZ 的速度来运作。这两枚 SH 2 的运算能力极为强大，内部更设置了类似 DSP 的运算器，并且由于机能完全相同的关系，因此可任意选择由哪部分来分担座标计算、Z - SORT 及资料扩张的处理。举个例子，在对战游戏中，SS 这个 CPU 特性既可各自处理 PLAYER 1 及 PLAYER 2 的资料，也可将一枚 SH2 当作为中央处理器，另一枚则用作副处理器。

以两枚 VDP 分担工作

SS 使用了两枚画像处理器（VIDEO PROCESSOR）来处理画面显示，分别是负责角色与多连形的 VDP1，以及负责画面卷轴的 VDP2。

VDP1 与 VDP2 分别配备了 1M BYTE 及 0.5M BYTE 的 VRAM（VIDEO RAM 影像随机存取记忆体），这容量足以应付像 SH2 这类高速运行 CPU 的运算能力。只要先在 VRAM 上写入 VDP 所使用的程序和资料，当 CPU 发出命令，VDP 便可快速地显示处理完毕的画面。因此，在 VDP 显示画画之际，CPU 已完成下一格画面的座标变换，因此便能在同一画面上显示许多多边形，做成 PIPE LINE 的效果。

另一方面，由于SS使用了两颗不同的处理器来应付多边形角色和卷轴，因此即使用上了多重卷轴背景，也不会改变画面上所显示的多边形数目。此外，专门负责处理卷轴效果的VDP2，能够解决使用多边形背景时所发生的不顺畅效果，例如在射击游戏或是横向动作游戏中，不单能显示5款加了各种效果的卷轴面，同时亦能显示多款多边形角色，而保持画面的高质素。

独立的3D声音处理

一直以来，世嘉的业务用游戏机以及MEGA DRIVE的音响部分，都是使用独立的CPU，目的是为了分开处理声音部分和影像部分，务求到即使增加了影像部分的工作量，也不会令声音延迟或中断。S析声音处理器所使用的是MOTOROLLA的68000晶片，音响记忆量为0.5M BYTE。

这枚CPU负责控制及播放PCM音源与FM音源。在PCM音源SS可输出最多32条频道、其周波数为44.1KHZ(即CD质素）的声音，而FM音源则最多可输出8条频道，当然PCM和FM可以混合起来使用。由于在声音处理器内加上了DSP晶片，因此BGM(PCM）与游戏本身的声音(FM)可以混合出不同的声音，例如在赛车游戏里，可以同时使用收录自音乐厅内回音的GBM及隧道内回音的游戏音效，加强回音的效果。另外，这枚DSP晶片也可播放出3D音响等特殊效果，只要把声音来源设定在玩者头部后的位置，就可表现出如敌车从后逼近的情况，增加游戏的临场感。

使用DMA系统控制器

系统控制器是用来控制整个系统命令及资料的流动情况，它拥有当CPU正在处理其他资料时，把来自CD或盒带的资料有效率地以DMA(DIRECT MEMORY ACCESS）的形式直接地传送到主记忆区、VRAM及声音记忆区等的机能。系统控制器内是设置了作阵列计算的DSP晶片，可是座标变换运算及CG运算上发挥威力。另一方

面，系统控制器所管理的还有音乐CD与CD－G播放用软件和IPL的0.5M BYTE ROM、记忆用的32K BYTE RAM以及盒带插槽。

扩张插可作通信对应

盒带插槽除了对应增加主机记忆的扩张用“POWER MEMORY”外，这插槽还预定可用于其他机能上的扩张，其中以ROM盒带软件最为显然易见，例子是与SNK共同开发、在《拳皇’95》上所使用的“TWIN ADVANCED ROM SYSTEM”，还有是在96年7月发表、并已于同年9月发售《REAL BOUT饿狼传说》所使用的RMA盒带“扩张RAM CARTRIDGE SYSTEM”。另外可对应此插槽的有“SEGASATURN MODEM”、家中使用SEGA作业务用通信卡拉OK的“PLOROG21”等。

CD部分的副处理器

在CD副系统里是装置了有别于SS主机CPU、同样是由日立所生产的32BIT RISC CPU“SH1”，这设计令CD系统更为聪明。CD副系统的管理全部都经由这副CPU负责，所以只要当主CPU发出命令，就能进行控制光碟机、读入CD资料、管理CD暂存区内记忆以及控制MPEG影像和声音等操作。

CD暂存区备有0.5MBYTE的记忆体，如果想从CD取出程式，只要指定适当的参数，程式便会自动读进CD暂存区里，亦可同时读入多个档案。因为这个理由，在游戏进行时如果预先从CD中读入一些下一版的资料，那就毋需等待读碟时间而开始下一版。

另外，SS所推出的作为MPEG播放解码器的“MOVIE CARD”，经接驳后可利用SS来播放VIDEO CD VER 2.0，亦可在游戏中出现高质素音效的全画面流畅动画。这一张MOVIE CARD的控制亦是由副CPU执行，因此只要主CPU发出命令就可立即播放动画，而MOVIE CARD更有着各种如后所述的，特别为游戏而设的机能。

如上所述，SS内由于有专

用的处理器来处理运算、角色、卷轴、音效、CD、MPEG等部件的运作，故此可在不加重主CPU负担的情况下，根据所发出的指示而作出同步动作。因为是各自独立动作的关系，万一某部分的的工作量增加，其他部分也能够在不受影响的情况下继续稳定地运作。

SS的描绘机能

SS的影像处理器包括了VDP1和VDP2，而VDP1除了拥有和MEGA DRIVE相同的角色定形处理机能外，还可作独立及合并纵横两轴的角色扩缩描绘机能。

另外，只要定义了4个顶点的三维座标，就能描绘任何形状的四角多边形，而多边形可以选择铺上了材质(TEXTURE)的“附有材质多边形”，及没有材质的“单色多边形”，还有由4条单色的线所描绘而成的四边形“POLYGON”。

VDP1更可设定阴影位置。在多边形的4个顶点分别使用不同颜色，并在各顶点之间产生渐变效果，便会有曲面似的感觉。另外，不单止多边形，就算是POLYGON、单线甚至角色也可加上阴影。

至于VDP2，它除了有4块能作扩大缩小的通常卷轴面外，还有能同时令X轴、Y轴、Z轴旋转的回转卷轴面，亦可在电视画面上作垂直的“画面轴”回转。

几乎所有的回转运算，都是由影像处理器根据指定的参数而实行，故此可作出各种回转显示而对CPU的负担不大；另外由于能够在画面上对每点作出不同程度的运算，因此可以显示扭曲的画面。

总括来说，只要能充分利用VEP1及VDP2的机能，就可以显示出单靠多边形所无法构成的有深度多元化游戏画面。

SS的动画播放机能

SS即使不采用处理动画的专用晶片，只利用CPU对画像的处理能力，也能播入全画面、全彩色的动画。在各种毋需特别硬件附助的播放动画软件之中，CINEPAK最先被用于《

CLOCKWORK KNIGHT》及《GALE RACER》等多款游戏中，而 CINEPAK 是能够显示每秒 15 格的动画。可是，一般人仍认为 SS 的动画能力不足，画面较差。为此，世嘉亦不断研究一些特殊技术，希望能够将播放片段的格数增加至每秒 30 格，令动作更畅顺，画面质素更高。

1995 年 12 日，世嘉就率先在他们旗下的重头作《VIRTUA FIGHTER 2》中引入了新的动画制式——TRUE MOTION。这种制式虽然仍是每秒 15 格，但画质就好很多，烂画面的情况亦得到大大的改善。而其他厂商采用了 TRUE MOTION 技术的例子就有 GAME ARTS 的《GUN GRIFFON》和《KONAMI 的《心跳回忆》。

当然，如果利用了对应 MPEG 制式的硬件扩张“MOVIE CARD”，SS 的播放动画能力可大为提升，除了可显示全动感、全画面、全彩色动画外，还可显示 704 × 480 点的全彩色的静止画。另外，SS 的基本理念是“播放动画”，因此 SS 的 MPEG 也拥有专为游戏至设的各种附加功能。

首先可举出的特徵是 MPEG 画像背景透明化机能。利用这种机能，可以把 MPEG 影像重叠在角色及卷轴上显示出来。

另一方面，VIDEO CD 原本只支援标准速度的资料传送率，但在 SS 上则连两倍速也能对应，因此便可减低动画压缩比率来提高画面质素，虽然播放时间减半，但能够大大提高画质。

不单如此，SS 更可令 MPEG 影像产生扩大、缩小、回转、马赛克（MOSAIC）、变朦（BLUR）、淡入、淡出及材质贴圆等特殊效果，而播放 VIDEO CD 也能使用这些机能。

总括来说，只要活用副 CPU 与 CD 暂存记忆来预先读取 MPEG 资料的话，就可随时在短时间内播放动画，减去不必要的读碟时间。

本来，世嘉是打算推广对应 MOVIE CARD 的游戏的，而 ACCLAIM JAPAN 亦率先于 1995 年 10 月宣布以这种制式推出新游戏《VIRTUAL PHOTO STUDIO

》，可是后来这计划被搁置了。相反，GAME ARTS 在 1996 年 3 月推出的《GUN GRIFFON》就成为了率先引入双制式对应 MOVIE CARD 的游戏，此后，又有不少游戏使了这种制式，并取得了比较好的效果。

此外，1996 年 7 月，CSK 总合研究所亦宣布会为 SS 开发一种毋需硬件就能播放 MPEG 动画的软件解码器“MPEG Sofdec”，虽然这种解码器仍在开发阶段，而该厂亦未公布首个有该解码器的游戏会在何时推出，大家仍难以估计这种软件式解码器的效能如何，但这明显表示各方对 SS 的动画播放机能相当重视。

与街机及电脑同步发展

由于 SS 是参照业务用基板而设计的，因此便同时衍生的一款和 SS 机能相近、名为 ST－V(泰坦）的业务用游戏系统。ST－V 系统与 SNK 的 NEO GEO MVS 业务用基板系统原理相似，同样是可完全移植所推出的业务用游戏，或将它改良至更高的质素，而最好的例子便是 ST－V 系统的头炮作《GOLDENAXE THE DUEL》与《水浒演武》。从另一角度看，以同样的成本去开发 2 款游戏（业务用版、家用版），在这竞争激烈的业界来说是可以理解的。

另外，和其他媒体作融合发展方面，世嘉已推出对应用在电脑上的 3D 图像处理晶片 nV1 的游戏《VIRTUA FIGHTER REMIX》。这种 PC／AT 互换机所使用的内置扩展卡，可以更廉价地提供 SS 游戏的使用环境，令市场普及率增加。

总结来说，SS 的发展目标不是一般 2D 射击及动作游戏，而是创造出以《VIRTUA》系列为首的高质素 3D 多边形游戏、将音响与影像发挥至极限的新类型次世代游戏，以及成为一部真正的多媒体主机。

与 BANDAI 合并后，SEGA 公司的力量将更为强大，SS 今后的发展将会怎样，会否借鉴 PIPIN 的先进技术呢？这恐怕只有到 97 年末才会明了。



ACT 美

TAMA

以儿童时代的铁珠游戏改变而成的次世代游戏，玩者要利用十字键将模拟真实环境的滚珠平台，作出各个不同角度的摆动，令到平台上的铁珠得以滚到终点去。

- TIME WARNER INTERACTIVE
- 94年11月22日
- 5800日元
- 1人
- 全年龄

增加主角个数

在标题画面顺序输入↑1次、→9次、↓6次、←7次、Z、X、Y、Y、Y及Z，开始游戏时主角便会增加至999个。

选关

在标题画面顺序输入←、↑、→、↓、↓、→、→、↑、R，就可以十字键的↑和↓来选关。接着，如果输入←、→、→、↑、→、→、↑、↓、→、→、↑、R，就能直接打最后头目。

隐藏 BONUS

在STAGE 2 - 2里，只要能在30秒内过关，就可获得额外的100万分BONUS。

CLOCKWORK KINGHT 大冒险 上卷

全游戏里所有元件都是利用了由多边形制成的电脑图象，主角时钟骑士·比巴鲁卓3世本身是要上链的木偶玩具，为了要将敌人打败而展开其冒险旅程，是一个不论意识与画面上都十分漫画化的游戏。

- SEGA ENTERPRISES
- 94年12月9日
- 4800日元
- 1人
- 全年龄

辉水晶传说

画面美丽的横向动作游戏，玩者要控制主角阿斯杜在梦幻般的世界去冒险，为了取得宝石而把妨碍着的敌人打倒，至于利用地面拾到的物品向敌人攻击的设计十分特别。

● SEGA ENTERPRISES
● 95年4月28日
● 5800日元
● 2人
● 全年龄

SECRET 模式与便利指令

先接上2P手柄，然后在OPTION画面顺序输入2P的←、→、←、→、↑、↓、LR、START，就可进入主角增加至99人的隐藏SECRET模式。接着，在标题画面顺序按1P的↑、↓、←、→、L、R、A、Y、C、Z、B及X便可选关。另外，在SECRET模式中只要在游戏进行时按暂停，然后以1P手柄输入下面指令，就能获得各种不同的功能。

无敌	↑、Y、←、A、↓、B、→、C
随时回复体力	↓、R、↑、L、X、A、Y、B、C、→、←
自杀	L、A、R、C、B

隐藏道具

在第1关帮助了鸟儿后，稍为向前行并且向地面攻击，就会出现将相性能量增至最大值的隐藏道具。

新·忍传

业务用及MEGA DRIVE的人气ACT《忍SHINOBI》系列的SS最新版本，利用了实写素描技术令动作更为流畅。

游戏的基本系统大同小异，玩者要控制一名拥有超级战斗力的忍者把恶党消灭，难度和以往一样同样是那么高，需要玩者有一定的技巧。。

● SEGA ENTERPRISES
● 95年6月23日
● 4800日元
● 1人

超难模式

在标题画面中把游标移到“GAME START”上，然后顺序输入A、B、C、B、A、START，就可进行只有一格能源的超难模式。

选关

暂停时顺序按A、B、A、B、C，在画面下方便会出现一个数字，以十字键选择后按START便会跳到那一关去。

一开始便有99个

在标题画面中把浮标移到"GAME START"上，然后顺序输入A、Z、B、Y、C、X、START，游戏开始时便会有99人。**999个飞镖**

在OPTION画面里，只要按住L和R来按C、A、B，便可将飞镖增加至999个。

播片模式

当游戏起动后，在开场动画播放时顺序按C、X、B、Y、A、Z、START，就可看到游戏中的所有片段。

热血亲子

这是一个《FINAL FIGHT》式的横向动作游戏，总共有3名角色可以选用，操作上十分简单，可以按一个键便使出必杀技。由于可在同一画面上出现超过20名敌人，因此玩上手会感到十分豪快。

- TECHNO SOFT
- 95年7月21日
- 5800日元
- 2人
- 全年龄

CLOCKWORK KNIGHT 大冒险 下卷

上作发售半年后所推出的续篇，游戏的基本系统并没有改变，但大幅度强化了开场画面与音效等，整体来说较上卷的表现为佳。

- SEGA ENTERPRISES
- 95年7月28日
- 4800日元
- 1人
- 全年龄

操作头目角色

先接上2P手柄进行游戏，接着玩到第1关的头目所在处，当它在画面深处伸手出来时按2P的←、→，然后快速地同时按→、B和C，就可用2P手柄操作头目。另外，在第2关头目处，当它变化成猩猩形态、举起手并大叫3声时，立刻按2P的START便可用2P手柄操作头目。下表是两名头目的操作方法。

第 1 关头目	
←、→	左右移动
↑、↓	后前移动
Z、C	上下移动
A、B、Y、L、R	不同的效果音
X	背景光暗的变化
START	回复原状

第 2 关头目
C 跳←、→改变向着的方向
A 敲打胸部
B(靠近主角)投技(练习模式不可)

增加主角个数

在选择游戏模式的画面中，顺序输入→、↑、←、↓、→、↓、→、↑、←、↓、→、↓，这样在画面下方便会出现 999 这个数字，只要按 START 便能以 999 人来进行游戏。

选关

在选择游戏模式的画面中，顺序输入→、↑、←、↑、→、↑、↓、↑、←、↑、←、↑，这样在画面下方便会出现一个数字，以十字键和 X 选择后按 START 便可跳到所选的关数去。

立即可看爆机画面

在选择游戏模式的画面中，顺序输入→、↑、←、↑、↓、↑、→、←、↑、→、←、↓，这样在画面的中央下方便会出现 ENDING 字样，只要按 START 便可看到爆机画面。

隐藏 BONUS

在 STAGE 2 – 2 里，只要能在 30 秒内过关，就可获得额外的 100 万分 BONUS 。

STEAMGEAR MASH

利用了 45 度角斜向视点 (QUARTER VIEW) 充满射击要素的动作游戏，玩者要控制以蒸气启动的可爱机械人马殊，从恶之帝王加休手中救回博士的女儿美娜，而可以使用的武器有很多种。

- TAKARA
- 95 年 9 月 29 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

THUNDER STORM & ROAD BLASTER

移植自 12 年前非常受欢迎的街机 LD 游戏，现在登陆拥有强劲机能的 SS。这两个游戏分别是以驾驶超高速战斗直升机与敌方作战，以及为要替死去的妻子报仇而追捕飞车党为题材。

- ECSECO
- 95 年 10 月 20 日
- 6800 日元
- 1 人
- 轮盘
- 全年龄

选关与无敌

不管在哪个游戏，先在 OPTION 中设定 PLAYER 为 5，然后在 FREE CUSTOMIZE 一栏中设定下列项目：GRAPHIC MODE = ARCADE；SOUND MODE 及 POINT SYSTEM = SATURN；SUBTITLE、RANDOM STAGE 及 CONTINUE = OFF；SCREEN FLIP = EVERY。最后只要在标题画面同时按 X、Y、Z 便可选关与设定无敌模式。

RAYMAN

法国出品的横向动作游戏，玩者要控制 RAYMAN 在合共 6 版的色彩艳丽世界中，把最大敌人 MR.BLACK 打倒，途中会遇到不少敌人，陷阱亦相当多变化，这要考考玩者的功力。

- UBI SOFT
- 95 年 11 月 17 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

令 PAUSE 消失

在暂停时只要同时按 B 和 C，就可令画面上的 PAUSE 字样消失。

BUG!

主角 BUG 为了要把被捉走了的蜘蛛同伴救回，因而在幻般的世界里进行冒险。游戏基本上是一个横向 ACT，不过由于它加入了画面深浅度的元素，令游戏性及难度增加不少。

- SEGA ENTERPRISES
- 95 年 12 月 8 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

CLOCKWORK KNIGHT 福袋

把《 CLOCKWORK KNIGHT 》上下两卷辑录在一起的特惠套装，游戏方面和前两作完全一样，并加入了有关游戏的“首领汇演”和“电影汇演”模式。

- SEGA ENTERPRISES
- 95 年 12 月 15 日
- 6800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

选择与头目对战

在头目角色汇演模式里，顺序输入 X5 次、Y7 次、Z5 次，这样在标题画面便会出现头目们的名称，以十字键选择后按 START 便可和该头目对战。

机动战士高达

以电影版《机动战士高达》为题材的 ACT，不像 PS 版而是一个横向动作游戏，加入前后战线令立体感大大加强，游戏画面中的 CG 和重新绘画的动画片段可令人感到制作人的诚意，唯难度一般。

- BANDAI
- 95 年 12 月 22 日
- 6800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

选关

不论游戏的难度，只要打爆机八次，然后在标题画面顺序输入 A 、Y 、C 、B ，画面上就会出现选关的显示。

播片模式先要打爆机一次，然后在标题画面顺序输入 A 、X 、B 、Z 、C ，这样画面上便会新增一项 MOVIE SELECT 的功能，只要以十字键和 C 便能选择观看在游戏里播放过的片段。

游戏开发人员文字消失

在爆机画面出现时，只要顺序按 A、X、B、Y 就能令游戏开发人员的文字消失，而再输入一次这指令就可使文字重现。

LODE RUNNER LEGEND RETURNS

10 年前疯靡一时的名作，玩者要一面避开敌人，一面取得画面中的宝物来过版。在《RETURNS》中除了有 150 个版图外，还可以由玩者自制新的版图。

- PATORA
- 96 年 3 月 8 日
- 5800 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

增加分数

当把画面内的宝物取得七七八入时，只要先储存资料，然后再把 DATA 读回，就可返回刚才的画面，重新拿取宝物增加分数。

HI - SCORE 画面

在标题画面选择游戏模式时，只要按 B 便会出现最高分数的成绩统计。

叮当之大雄与复活之星

以未知的惑星为舞台，叮当与大雄等人再一次进行大冒险，游戏画面中的 CG 相当不俗，全部共有 25 种道具登场，而选择不同的道具会对以后所玩的版数有所影响。

- EPOCH 社
- 96 年 3 月 15 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

GEX

移植自 3DO 的动作游戏，玩者操作的是一个晰蜴，而舞台则是在奇异的电视世界，是一个典型美式动作游戏，但舞台出奇地充满着中国色彩。

- BMG VICTOR
- 96 年 3 月 29 日
- 5800 日元
- 1 人
- 全年龄

洛克人×3

《洛克人》系列第15作，相比起超任SS版除加插了开场及途中的片段，画面上所使用的色数与卷轴效果均做得较好，是未玩过原版的人的一个选择。

- CAPCOM
- 96年4月26日
- 5800日元
- 1人
- MEM
- 全年龄

取得电光剑

先完成序章以外的两关，然后把在第2、第5或第6舞台出现的VAVA MK－II破坏，接着便到ドップラー舞台的B区，和ZERO交换后由它去打败中头目莫斯基达斯，最后洛克人X便可从ZERO处取和电影院强威力的电光剑。

JOHNNY BAZOOKA

手持着吉它型枪械武器的主角约翰尼，在游戏内的5个世界进行冒险，目的是要打倒地狱的支配者。游戏充满了英式作风，CG画面相当华丽。

- SOFT VISION INTERNATIONAL
- 96年4月26日
- 6800日元
- 1人
- 全年龄

超级密码

先在OPTION画面里选择PASSWORD一项，然后输入“TAEHC”，就可增加主角至25个，并且在暂停时按START便可跳关。

庆应游击队 活剧编

MEGA－CD版《庆应游队》的续编，是SS较少有的横向动作游戏，除角色造型可爱外，动作流畅之余画面也很漂亮，另外游戏本身亦有不少像STG等其他游戏的元素，令它更加好玩。

- VICTOR ENTERTAINMENT
- 96年5月17日
- 5800日元
- 1人
- 全年龄

必杀！

以制作了超过 20 年的人气电视剧“必杀”为题材的横向动作游戏，故事背景是在江户时代，4 名主角为了要将专门售卖内脏的秘密组织打倒，因而潜入敌方阵地内：全 GAME 共有 5 版。

- BANDAI VISUAL/松竹
- 96 年 6 月 28 日
- 5800 日元
- 1 人
- 全年龄

NIGHTS

在梦的世界中进行的动作游戏，画面比较华丽，操作手感也较好，可以说是 SS 在 ACT 类的精典之作。

- SEGA
- 96 年 7 月 5 日
- 5800 日元
- 1 人

炸弹人

动画制作的非常有趣，但游戏中的画面比 SFC 版并没有太大进步。

- HUDSON
- 96 年 7 月 19 日
- 6800 日元
- 4 人

机动战士高达外传 ~颤栗之蓝

作为高达三部曲的第一部流程过短，但却是高达迷的首选之作。

- BANDAI
- 96 年 9 月 20 日
- 4800 日元
- 1 人

花小路大作战

以豪血寺中著名的人物花小路为主角，以俯视视角进行游戏，但动作感觉并不好，在日本及国内对其评价都一般。

- ATLUS
- 96 年 11 月 15 日
- 6800 日元
- 1 人

IRON MAN/XO

制作水准一般，可以不玩。画面也比较粗糙，各关的设计没有想象中的那么好。

● ACCLAIM JAPAN
● 96 年 11 月 22 日
● 5800 日元
● 1 人

NIGHTS 冬季限定版

以低价格推出的限定版游戏，画面色彩渲染的不错，手感良好，算是圣诞期间推出的贺岁之作。

● SEGA
● 96 年 11 月 25 日
● 2800 日元
● 1 人

使用 REALA 的模式

首先将日期输入为四月一日，开始进入游戏，之后当玩者转 NIGHTS 的话，就会变成敌人 REALA 了；只要使用他完成一版，就会在 PRESENT 的模式中都能使用他了。

机动战士高达外传 ~苍之继承者

高达系列的第二部，流程依然较短，故事仍然继承上一部，基本上对高达有了进一步的介绍，操作感和上一部相同，没有太大的改变。

● BANDAI
● 96 年 12 月 6 日
● 4800 日元
● 1 人

虎胆龙威三部曲

画面较 PS 版为粗糙，其它方面均相同。

● FOX INTERACTIVE
● 96 年 12 月 20 日
● 5800 日元
● 1 人

新作预报

洛克人 X4

“洛克人系列”的又一作，从画面上看比以前有了一定的进步，操作上应该承继以往的流畅感觉。

● CAPCOM
● 发售日未定
● 5800 日元
● 1 人

骨头先生

带有一定 Q 版风格。

● SEGA
● 发售日未定
● 价格未定
● 1 人

心灵咒杀师～太郎丸

期待已久的横版动作游戏终于要在 SS 上推出了，它以元禄时代的日本为舞台，与各种妖魔鬼怪展开了生死搏斗。

游戏中可以选择太郎丸和元海两人，但太郎丸明显要好用的多，因为其连续攻击的力量十分强劲。各个版面的设计也很有特色，有的版面需要在一定的时间内完成才行。两位角色的功击种类多种多样，必杀技十分华丽。

- TIME WARNER INTERACTIVE
- 97 年 1 月 17 日
- 5800 日元
- 2 人

七喜小子

在 MD 上曾经推出过，此次利用 SS 强大的 2D 表现机能在度登场。

游戏的画面更为华丽，场景改为采用俯视角度，敌人的种类也增加了，如海贼、幽灵、恐龙等都极富特色。主角可以快速跑动，那种速度感绝对是令人难忘的，不信的话你不妨买来试上一试。

- VIRGIN
- 97 年 1 月 10 日
- 5800 日元
- 1 人

爆烈刑事

相信许多玩家还记得 MD 版的《格斗四人组》，你们是否想到有一天会玩到一款纯 3D 制作的爽快的横版游戏呢?《爆烈刑事》移植自街机，当时曾颇受好评。主角持有多种技巧，可以说是动作游戏之最。

游戏各关的设计都很有特色，除了用自身的技巧攻击对手外，还可以打碎许多物品并将其拾起作为武器。另外，敌人还会落下手枪、火箭炮、消防斧等，你一样可以拿来作为消灭敌人的有效工具。

本作虽说比较出色，但缺点是难免的，主要是太短了，希望能有续作推出。

- SEGA
- 97 年 1 月 24 日
- 5800 日元
- 2 人



ARPG 类

VIRTUAL HYDLIDE

以个人电脑版《V.H.1》的世界观与怪物设定作蓝本的立体 ARPG，相比起旧作画面使用了多边形和材质贴图技术的确有焕然一新的感觉，玩才显了要把在妖精国出现的魔王打倒而进行冒险。

- SEGA ENTERPRISES
- 95 年 4 月 28 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

SHINING WISDOM

《SHINING》系列 SS 化第一弹，玩者要控制主角马鲁斯将魔王巴索多的野心粉碎。这个 ARPG 除用上了大量立体 CG 外，移动及使用魔法时所需的连打系统相当创新。

- SEGA ENTERPRISES
- 95 年 8 月 11 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

魔法骑士

取材自在港、日大受欢迎的动漫画作品《魔法骑士》的一个 ARPG，由于游戏难度并不高，因此很适合 RPG 入门者去玩。故事方面是以原作第 1 部为主，在游戏途中播入不少 TV 片段及一些新制的画面，是拥趸们极佳的收藏品。

- SEGA ENTERPRISES
- 95 年 8 月 11 日
- 4800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

无 MP 也可使用魔法

首先把 MP 是 0 的角色排到最后位置，而行头的一人是必须要有 MP 的，接着只要同时按 C、L 或 C、R，便可令没有 MP 的角色移到最前并可使用魔法。

在地图上移动

当队伍在村镇时，按 Y 便会转到地图画面去，这时如果以方向键来选择曾经到过的村镇，便可移动在地图上的角色。

目录画面文字消失

在目录画面中，只要同时按←及 X，就可消去画面上的文字来观看图画。

守护英雄

SEGA 子公司 TREASURE 的一个横向格斗群揪 ARPG，继《幽游白书》的 4 打后又一可多人同时进行的游戏。玩者可随意使用魔法及武器攻击技，画面表达壮观流畅而故事并不简短，是一个相当出色的作品。

- SEGA
- 96 年 1 月 26 日
- 5800 日元
- 6 人
- MEM、MULTI - TAP
- 全年龄

DEBUG 模式

在 OPTION 画面里，把游标移到第一项 DIP SWITCH 上，然后同时按 A、C、Y，那么在“DIP SWITCH”这项中便会新增了 ENEMY LEVEL、NEXT EXP DISP 及 DEBUG 三项。如果把 ENEMYLEVEL 设定为 ON，那么在故事模式中敌人的体力计上便会有其等级显示；如果把 NEXT EXP DISP 设定为 ON，在故事模式中便会显示我方角色在升级时所需要的经验值；如果把 DEBUG 设定为 ON，就会追加下了表的 9 项功能。

DEBUG 设定为 ON 时的追加效果

1. 在 OPTION 的 TEST 模式里可以选择看 ENDING 画面
2. 以 LV.200 来进行故事模式
3. 在故事模式中可以选关
4. 在故事模式中，只要在暂停时按住 X、Y、Z 来按↑，便可完全回复体力
5. 在故事模式中，只要同时按 R 及 START 便可向前跳 1 个画面；R、A、START 是 2 个画面；R、B、START 是 3 个画面；R、C、START 则是 4 个画面。
6. 在故事模式中，只要同时按 L、R、START 便可返回前面 1 个画面；L、R、A、START 是 2 个画面；L、R、B、START 是 3 个画面；L、R、C、START 则是 4 个画面。
7. 如果 NEXT EXP DISP 是设定为 ON，在故事模式中我方角色的体力计上便会有着恶值显示
8. 在故事模式及 VS 模式中，只要在暂停时按 L 一次或二次画面上便会出现两种不同的判定。
9. 在 VS 模式中，一开始便能选用全部角色。

隐藏斗技场

在第 3 版、第 5 版和第 12 版中，当完成第一幕时如果玩者和不死英雄都是留在最入一条线里，便可进入隐藏的斗技场去赚取经验值。

HARD 模式增加续关次数

首先要以 EASY 模式来玩，然后在死掉时中断游戏，接着选择难易度为 HARD 再开游戏，便可用 EASY 的续关次数来玩 HARD 模式。

兰迪的隐藏技

当使用兰迪时，只要按住↘来按 C 便可使用炎系的隐藏技(面向右边时)。

LINKLE LIVER STORY

以动物与植物共生为主旨，童话故事一般的动作 RPG 游戏，角色的动作颇为主动，其中最有特色的可算是游戏中的武器不是购买回来，而是通过种植栽培得到的。

- SEGA
- 96 年 4 月 26 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

2 人同时进行游戏

首先按 Z 令武器选择栏出现，然后按住 L 来按 X，那么在放开 L 时便会出现一个半透明的身影，现在便可用 2P 手柄来操作这影子，不过 2P 是无法召唤精灵的；另外，2P 如果重覆这个秘技便会立刻自灭。

增加 OPTION 选项

只要完成游戏一次，在 OPTION 里就会增加游戏难易度及总成绩的选项。

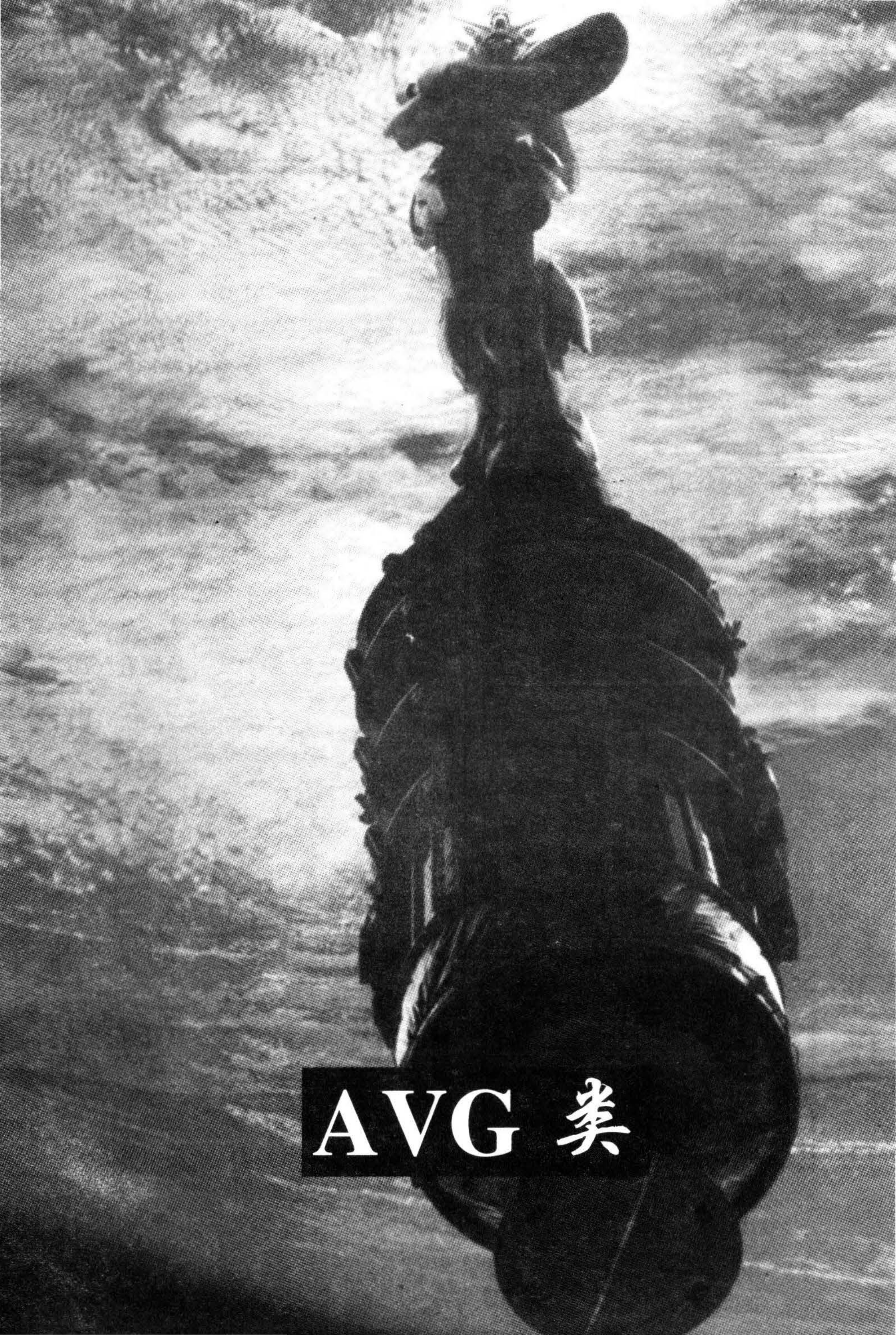
暗黑救世主

被称作 MD 著名 A.R 游戏《皇帝财宝》的序篇，因为改为采用 3D 场地，所以动作要求更高了，游戏有多种分枝和结局，过场 CG 制作非常不错。

- SEGA
- 96 年 8 月
- 5800 日元
- 1 人

无限多 POINT

使主角的 POINT 低至不足 20 且不为 0，此时使用主角的补 HP 法术，便会有非常多的 POINT，当玩者用这些 POINT 来升 LEVEL 之后，POINT 是不会减少，反而会增加的。


AVG 类

WAN CHAI CONNECTION

与 SATURN 同日发售的侦探式 AVG，游戏用上了大堆实写技术令投入感大增。故事发生地点为香港，玩者为了要解开神秘女子在海洋公园被杀之谜而展开调查。

- SEGA ENTERPRISES
- 94 年 11 月 22 日
- 7800 日元（CD × 2）
- 1 人
- MEM
- 全年龄

MYST

移植自甚受欢迎的超难度个人电脑冒险游戏，玩者因在风景美丽的 MYST 岛屿中迷了路，为了要返回原本的世界，而要从各式各样的提示中解开岛上的谜题。

- SUNSOFT
- 94 年 11 月 22 日
- 7800 日元
- 1 人
- MEM 、滑鼠
- 全年龄

赠品模式

在标题画面中，只要同时按 A 、 L 、 R 及 START ，就会出现 MAKING OF MYST 的选项，里面收录了 SS 版《 MYST 》制作过程的片段及开发人员的说话。

真说·梦见馆

在 MEGA － CD 中大获好评的 AVG 续篇，除在画面上改进了不少外，临场感十足的音效与游戏进行时的高流畅度，是经过 SS 强化后的结果；游戏有点像《鬼屋魅影》。

- SEGA ENTERPRISES
- 94 年 12 月 2 日
- 7800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

塔罗牌使用法

在佐谢（ジヨゼ）房间的牌匾前使用塔罗牌，便会出现代表下一个要去找的人的塔罗牌。

RAMPO

将电影《 RAMPO 》游戏化，玩者要在充满古代气息的环

境中冒险，画面由大量实写影像及电脑图像组合而成，加上“感情输入系统”产生出故事的变化，从而改变游戏的结局，玩起来更有乐趣。

- SEGA ENTERPRISES
- 95 年 2 月 24 日
- 7800 日元(CD × 2)
- 1 人
- MEM

DARK SEED

移植自电脑的恐怖 AVG，玩者所饰演的科幻小说家，要在 3 日内把两个不同世界的迹题破解，拯救地球。整个游戏是英语对白，加上专为日本用家而设的日文字幕；另外，这游戏负责美术的是电影版《异形》的画师加基，所以在这方面决对是一游戏的。

- SEGA
- 95 年 7 月 7 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM 、滑鼠

学校之怪谈

取材自同名电影的惊栗 AVG，游戏本身用上了实写映像来表达，故事说主角亚树为了要寻回读小学二年班失踪了的妹妹美夏，便到充满妖怪的校舍去调查。

- SEGA ENTERPRISES
- 95 年 7 月 14 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM 、滑鼠
- 全年龄

D 之食桌

WARP 一鸣惊人之恐怖惊栗电影式冒险游戏，同时亦带来了一股 AVG 热，而由于有较强机牟的关系 SS 版比起 3DO 版更为出色。至于故事方面，当然和原作一样是以女主角罗拉在洛杉矶某医院所遇上的大屠杀事件作开端。

- ACCLAIM JAPAN
- 95 年 7 月 28 日
- 8800 日元(CD × 2)
- 1 人 。
- 全年龄

学校怪谈 花子来了!

取材自富士视台的节目《PONKIKIDS》内的人气动画《花子来了》，游戏本身是一个较为幼儿向的黑色AVG，若对花子这位日本传统鬼故事角色有兴趣的玩家，不妨买这GAME来玩玩。

- CAPCOM
- 95年8月11日
- 4980日元
- 1人
- MEM
- 全年龄

QUANTUM GATE 1

以近未来的2057年为故事背景，讲述地球正面临严重的空气危机，为了要取得来自惑星AJ3905的某种矿石来净化地球的空气，玩者便要在3D迷宫内和凶猛的昆虫搏斗，一路上十分的惊险。

- GAGA COMMUNICATIONS
- 95年9月29日
- 5800日元
- 1人
- MEM、滑鼠

蓝调芝加哥特警

个人电脑著名AVG系列《J.B.HAROLD》的最新版本，这回说到J.B为了要替一名被怀疑杀死其恋人的疑犯洗脱罪名，而在指定时间内要找出真正犯人。这个游戏分别在芝加哥及荷里活共17处地方取景，合计大约100分钟的片段，可见制作下了一定的功夫。

- RIVERHILL SOFT
- 95年9月22日
- 7800日元(CD × 2)
- 1人
- MEM

重装甲少女组

取材自同名动画的AVG，故事以近未来女子摔角界与神秘组织“狮子之穴”的斗争为主题，交待故事时和一般AVG无异，可是当到了战斗时则会变成《幽游白书》那种指令格斗模式，场面相当精采。

- VICTOR ENTERTAINMENT
- 95年9月29日
- 6800日元
- 1人
- MEM
- 全年龄

反败为胜

假如在 METAL FIGHT 中输掉而 GAME OVER，只要回到标题画面后再选择并始游戏，就会回到刚才的 METAL FIGHT 而变成赢了对手。

X - JAPAN VIRTUAL SHOCK 001

扮演记者的玩者要到东京巨蛋球场去，把著名乐队 X - JAPAN 的现场表演片段拍摄下来。为了避开保安人员的阻拦，可以利用一些和放大镜的道具来协助。相信这乐队的拥趸一定会喜欢。

- SEGA ENTERPRISES
- 95 年 10 月 20 日
- 6800 日元
- 1 人
- 滑鼠
- 全年龄

立即能编集录影带

首先要遇上保安人员 A 来令游戏终结，然后在 GAME OVER 字样出现时按住 L 、R 、B 、Z 、↓来按 × 2 次，那么便会撤换到录影带编集室的画面去。

PSYCHOTRON

秘密武器 PSYCHOTRON 在运送途中突然失踪，身为 CIA 美国中央情报局特工的主角，为了要把这武器找回及将幕后操纵着这件事的黑手抓出来，而进行危机四伏的冒险，玩起来有一种紧张感。

- GAGA COMMUNICATIONS
- 95 年 10 月 27 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM 、滑鼠

STRAHIL

移植自 LASER ACTIVE 的播片动作冒险游戏，玩法和人气电脑游戏《 DRAGON ' S LAIR 》相似，同样是要看准时机来按键过关。故事是以主角雅历西斯在森林和沙漠等地冒险为主。

- MEDIA ENTERTAINMENT
- 95 年 11 月 24 日
- 4800 日元
- 1 人
- 全年龄

北斗之拳

格斗漫 画经典《北斗之拳》的次世代 AVG，游戏是以故事流程及《幽游白书》式指令格斗互相夹杂而成的，由于今次故事是原创的，因此玩上手有点新鲜感。

- BANPRESTO
- 95年12月22日
- 5800日元
- 2人
- 全年龄

回归魔域

一个美国颇受欢迎的电脑游戏续编，由上集的文 AVG 模式改为今集的 FULL - MOTION 片段模式，其自由度之高与解谜的难度亦是特色之一，所以在玩家中享有盛名。

- BANDAI VISUAL
- 96年2月2日
- 5800日元
- 1人
- MEM、滑鼠
- 全年龄

天地无用！魅御理温泉水气娜娜之旅

故事讲及天地等人向宇宙温泉惑星进发的惊险旅程，依玩者的选项而上不同的剧情和动画画面，不过游戏中是没有字幕的，玩者要有一定程度的日语听力才可，恐怕国内的玩家对此游戏是不会感兴趣了。

- AROMA(YUMEDIA)
- 96年2月9日
- 8900日元
- 1人
- MEM

生化悍将

这游戏共分两个部分，一部分是需要玩者于一些立体迷宫内完成任务及找寻出路；另一个部分是 3D 射击，需要玩者控制一些炮台或战机去攻击敌人。

- INTERPLAY / EAV
- 96年2月16日
- 6500日元
- 1人
- MEM
- 全年龄

由最后一关开始玩

假如在 IDENTIFICATION 画面里输入“ 777 ”，再在游戏的选项画面选择“ LOAD ”，就可由最后一关开始玩。

DEATH MASK

现今日本电脑学校当中较著名的可首推 VANTAN 电脑工场，因为其毕业生有机会可以亲自参与有关校方所推出的游戏软件。《 DEATH MASK 》主要说由玩者控制的主角在追捕罪犯时，不慎掉进另一个时空里，于是一个个惊心动迫的冒险故事便开始了……

● VANTAN TNTERNATIONAL 电脑工房
● 96 年 2 月 16 日
● 8800 日元
● 1 人
● MEM

鬼屋魅影 2

移植自电脑的 AVG 名作，故事讲述一名侦探个身闯入鬼屋调查屋内发生的连串怪异事件。是一个充满鬼异和恐怖色彩的游戏，亦可算是《 BIO-HAZARD 》的始祖。

● EA VICTOR
● 96 年 2 月 23 日
● 5800 日元
● 1 人
● MEM
● 全年龄

交给我吧！退魔业

全游戏都是使用实写扫描来表达的，由偶像组合 FEEL 主演。故事说到由于封印被解开，因而有妖怪走出来捣乱，玩者便是四处搜集情报来把它们消灭。

● SEGA
● 96 年 2 月 23 日
● 5800 日元
● 1 人
● MEM
● 全年龄

新世纪 EVANGELION

游戏以电视版全 26 话的片段为蓝本，另外独立创作出第 X 话。玩者在游戏中途跟据各种可变因素，而令故事有所改变，创造属于自己的故事。

- SEGA ENTERPRISES
- 96年3月1日
- 5800日元
- 1人
- MEM
- 全年龄

乘坐贰号机

只要依照下表方法来进行游戏，玩者便可改为乘坐贰号机。

1. 在与贰号机之战斗中要完全取胜
2. 在谈话中选择“嗯……”(うん……)
3. 在谈话中选择“明天的事情嘛……”(明日のことか……)
4. 在谈话中选择“请让我当先锋”(先锋をやらせてください)
5. 在战斗中败给使徒
6. 在谈话中选择“即使你那样说……”(そんなこといわれても……)
7. 在谈话中选择“请让我来做”(やらせてください)
8. 完作游戏后并储存进度
9. 以同一DATA再进行游戏
10. 照上述程序再做一次
11. 在谈话中选择“请让我乘坐贰号机”(贰号机に乘りたいんです)

林原惠美模式

首先，在登录新新名字时要选择绫波丽的档案，然后输入档案名称为《はやしばらめぐみ”，那么在游戏进行时背景图画便会变成以多边形的声优林原惠美所组成的，合共有3款不同的种类。

卡拉OK模式

先选择以第2个档案来重新登录游戏，然后输入名字为“ヒカリとシンクロ”，接着在音效测试模式中选择E×01的BGM，就可进行卡拉OK模式。

放大缩小画面

在观察游戏达成度的画面中，只要按L或R便可将画面放大或缩小。

ZORKI

80年的冒险游戏名作《ZORK》在SS上登场，画面、背景等当然大幅度强化，而本游戏中最特别的，可算是以指南针方位的移动及其自动绘画地图的功能。

● 翔泳社
● 96年3月15日
● 5800日元
● 1人
● MEM
● 全年龄

HORROR TOUR

这是一个以不可思议的恐怖世界为题材的3D洞穴式冒险游戏，画面当然是由多边形组成，而玩者是要在这个异次元世界的古城中找寻逃脱的去路。

● OCC
● 96年3月29日
● 5800日元
● 1人
● MEM、滑鼠
● 全年龄

SNATCHER

移植自当年在MSX大受欢迎的《SNATCHER》，SNATCHER这一个名词在游戏中是解作《生化机械人》，玩者为了将有关它们的罪行揭发出来而牵涉入案件之内。

● KONAMI
● 96年3月29日
● 5800日元
● 1人
● MEM
● 全年龄

改变游戏背景画面

标题画面中，先顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A，然后选择CONTINUE来继续游戏，那么游戏的背景画面便会因应当时的ACT数而改变，而假如在RESET后重覆以上指令，画面就会有所不同。

改变准星模样

在射击模式中，只要同时按L及R便可把准星改变为兵蜂或棒球选手的模样。

七间秘馆

使用上三枚CD－ROM一度成为话题，游戏故事由流行作家志茂田景树创作，再加上大批名声优押阵，幕后班底相当强大。游戏中有不少3D MODELLING CG出现，而且是以主观视点进行，玩者需要花

点时间去适应一下。

- 光荣
- 96 年 4 月 5 日
- 7800 日元
- 1 人
- MEM 、滑鼠
- 全年龄

3 × 3EYES ~吸血公主~ S

以高田裕三的同名漫画所制成的 AVG，内容与电脑及 PS 版机同，在 SS 版里主要是改良了指令及对话视窗以半透明的形式显示，另外还加收录了一个本游戏制作的 CD 资料集。

- 日本 CREATE
- 96 年 4 月 19 日
- 7300 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

故事选择模式

在 OPTION 画面里，顺序输入 R 、R 、X 、Y 、Z ，如果听到音乐产生变化就选择 EXIT ，这样便可进入故事选择模式，以选择想玩的章节去。

音效测试模式

在 OPTION 画面里，顺序输入 L 、L 、Z 、Y 、X 、START ，就可进入音效测试模式。

爆烈 HUNTER

游戏基本是以动画版头数集作蓝本，几名女角都以美丽服饰出现。在游戏中虽然有不少选项出现，但基本上殊途同归，如选择不当最多只要看多些画面便可，因此难度并不算高；初回版更附送声优的访问 CD 。

- I ’ MAX
- 96 年 4 月 26 日
- 8800 日元(CD × 2)
- 1 人
- MEM
- 全年龄

特别模式

假如能够完成游戏，便可在标题画面里发现新追加的 SPECIAL 特别模式，在这里玩者可以选择“老虎机战斗”、“举旗仔”及“播片模式”三项，玩起来会更加投入。

月花雾幻谭 ~ TORICO ~

由小说家竹本健治经 3 年构想的剧情电影 AVG，游戏用上了超多的 CG 图像，再加上所有登场人物都是由 3D MODELLING 造成，令真实感大为增加；故事方面是主角在月之街和雾之街的奇怪的遭遇所构成。

- SEGA
- 96 年 6 月 28 日
- 6800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

时空侦探 DD ~幻之 LORELEI

以吸血鬼侦探为主角展开的冒险故事，游戏中观赏的部分多于操作的部分，但画面细腻。游戏以 CD2 枚组的大容量制作的，但总体效果有待提高。

- ASC Ⅱ
- 96 年 7 月 26 日
- 6800 日元
- 1 人

神秘的世界

也是一款探险为主线的故事，玩者需要仔细寻找线索才能过关。

- PIONEER LDC
- 96 年 8 月 9 日
- 6900 日元
- 1 人

POLICENAUTS

情节和 PS 版相同，但读盘时间过长。

- KONAMI
- 96 年 9 月 13 日
- 6800 日元
- 1 人

神宫寺三郎 ~未完之报导

情节与 PS 版相同。

- DATAEAST
- 96 年 11 月 29 日
- 5800 日元
- 1 人

ENEMY ZERO

以 CD4 枚组制作的冒险游戏，第一张盘不过是制作人员的图片，游戏内容一般，比其

宣传要相差很远。

- WARP
- 96 年 12 月 13 日
- 6800 日元
- 1 人

银河公主传说 REMIX

这是 PC 游戏机上的著名游戏之一，移植到 SS 之后画面略显粗糙。

- HUDSON
- 96 年 12 月 27 日
- 6800 日元
- 1 人

新报预报

暗黑之心

SEGA 公司自己制作的 AVG 游戏，整体水平应该不会差，是 SS 上值得期待的作品。

- SEGA
- 97 年发售预定
- 6800 日元
- 1 人

街

这是 SHUNSOFT 公司宣布加入 SS 后的第一作，该公司当年曾以《弟切草》闻名游戏界，可以说是制作 AVG 游戏的老手。此次，它为 SS 制作的《街》完全以实地拍摄的街市和人物穿插在游戏中。

- SHUNSOFT
- 97 年发售预定
- 价格未定
- 1 人

银河公主传说 3 ~电光天使

由著名的 HUNSON 公司制作的以美少女为主角的 AVG 游戏，本作的人物设计非常可爱，情节也较为丰富，而且穿插了不少动画场面。

- HUNSON
- 发售日未定
- 价格未定
- 1 人

怪盗 SAINT TAIL

原作非常著名，樱井智曾经参加过该剧的演出，此次在土星上不知效果会怎样。

- TOMY
- 发售日未定
- 价格未定
- 1 人


ETC 美

冼拿纪念专集

收录了很多有关冼拿的个人资料，除了有他在 87 至 93 年的访问外，还有超过 1000 张图像与合共 150 分钟的片段，怀念这名英年早逝车手的人可以藉上碟对他有更深入的认识。

- SEGA ENTERPRISES
- 95 年 4 月 28 日
- 8800 日元
- 1 人
- 全年龄

天地无用!CD – ROM FOR SEGA SATURN

大受欢迎动画《天地无用！魎皇鬼》OVA 版的资料集。

除了有各登场人物的基本简介外，还有 OVA 版的每集故事介绍、录影带版及 LD 版的封套、曾在 OVA 版出现的效果音资料库等。对《天地无用》感兴趣的玩家在日本及港台都有很多，象本作这样的游戏 SS 上推出了不少，是漫画、动画迷们乐于收藏的精品。不过，SS 的动画再生机能实在有些令人失望，这些精美的动画片段到 SS 上之后便变得粗糙了许多，令有些玩家不得不大呼上当。

《天地无用！CD – ROM FOR SEGA SATURN》中加入了许多超难度的问题集，当然都是与原作有关的，是天地迷们的温习原作的怀旧品。

写到此处，又不禁感叹 PS 同类游戏的缺少，这恐怕也是许多玩家的遗憾之处。

- AROMA(YUMEDIA)
- 95 年 9 月 29 日
- 7800 日元
- 1 人

VIRTUA FIGHTER CG PORTRAIT 系列

由负责《VIRTUA FIGHTER 3》电脑动画部分的设计师重新绘画出来的 CG 集，除此以外还加上《VIRTUA FIGHTER 2》概念歌集中辑录出来各人的主题歌曲，是 VF 迷的收藏对象，可惜画面都是静止的，这些 CG 人物虽然细致，但是却缺乏生气，比起 NAMCO 的制作来说要差很多。

● SEGA ENTERPRISES
●莎娜、积奇：95 年 10 月 13 日
陈白、结城晶：95 年 11 月 17 日
陈留、乌尔夫：95 年 12 月 18 日
舜帝、里奥：96 年 1 月 26 日
影丸、谢菲：96 年 3 月 1 日
●各 1280 日元
● 1 人
●全年龄

占都物语　第一章

这一个算命软件，它以九星占术、塔罗牌和姓名判断来作占卜。利用它可以推算到恋爱运、金钱运、工作运、健康运及作相性诊断等。

● CRI
● 95 年 10 月 27 日
● 5800 日元
● 1 人
● MEM
●全年龄

美国横断 ULTRA QUIZ

改编自福泽明主持的大受欢迎同名电视节目，是一个玩法以纽约为目标、在全美国各地进行问答比赛的游戏，相比起电视版除了画面相似外，还收录了曾使用过的一万条题目。

● VICTOR ENTERTAINMENT
● 95 年 10 月 27 日
● 5800 日元
● 4 人
● MEM 、 MULTI - TAP
●全年龄

资料全集

生产商为了宣传《结婚》而推出的 CD - ROM 资料集，主要收录了有关游戏的部分内容，再加上声优访问、宣传物品、游戏插图及角色设定等资料。

●小学馆 PRODUCTION
● 95 年 10 月 27 日
● 2000 日元
● 1 人
●全年龄

爆笑！吉本问题王决定战 DX

由日本艺人吉本所主持的一个问答游戏，在玩的过程中吉本他会不断说笑话及扮鬼扮马逗人笑，相信比较适合懂日语的玩家。

- 吉本兴业
- 95 年 12 月 1 日
- 5800 日元
- 4 人
- MULTI - TAP
- 全年龄

FATHER CHRISTMAS

一个以里蒙·布连捷斯著名同名动画为题材、教小朋友世界地理知识的趣味游戏，碟里有一个千里寻宠物的追踪游戏以测验你对内容的吸收程度，此外还收录了该动画的无删剪版本。

- GAGA COMMUNICATIONS
- 95 年 12 月 8 日
- 5800 日元
- 1 人
- 全年龄

四柱推命

从输入姓氏、性别、出生日期时间和血型，玩者可以进行运势诊断、用者所属类型、余命诊断以及相性诊断等四种命理的推算。

- DATAM POLYSTAR
- 96 年 2 月 23 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM 、滑鼠
- 全年龄

料理之铁人

日本电视上以厨艺对战而闻名节目《料理之铁人》的资料集，过去参赛者的资料、电视上的名场面、食品的情报以及以食物及煮食用具为题材的“铁人 QUIZ ”等都会重现于 SATURN 上。

- HAMLET
- 96 年 2 月 23 日
- 5000 日元
- 1 人
- 全年龄

mediaROMancer FOR SEGA SATURM 浅仓大介

歌手浅仓大介的 DATABASE，内容包括了其 CD 唱片、乐器、个人等资料，也收录了《 SPACE PARADISE 》、《 THE ELECTROMANCER 》及

《SIREN'S MELODY》三首MTV，还有一个小型游戏。

● FAN HOUSE
● 96年3月1日
● 5800日元
● 1人
● 全年龄

问答365

这游戏是街机的问答游戏第三集的日文版，所有内容和细节是相同的，包括问答以外的小游戏及广告时间也一应俱全，只是文字方面改成了日语而已，国内玩家兴趣不大。

● OZ CLUB
● 96年3月15日
● 6800日元
● 6人
● MEM、MULTI－TAP
● 全年龄

无限回答时间

在游戏进行中，平时按START暂停的话便会出现PAUSE字样的黑画面，其实只要在这时同时按X、Y、Z，就会出现原本游戏的静止画面，玩者便可慢慢看清楚问题来玩了。

薛高足球

世界级足球员薛高解说足球技巧的资料集，有以图片及CG画面讲解一些基本技巧与及全队战术的BASIC MODE和LEVEL UP MODE，也有讲及足球哲学的XICO MODE，另外还有收录一些薛高在球赛中的精采片段。

● MIZUKI
● 96年3月22日
● 5800日元
● 1人
● 全年龄

雷朋三世 THE MASTER FILE

电视动画"雷明三世"的资料集，收录的内容包括电视版第一辑23集、第二辑155集，第三辑50集、电视特别版6集和电影版4集的设定资料与及出场人物、道具等介绍；SS版有其独有的原创片头画面。

● MIZUKI
● 96年3月29日
● 5800日元
● 1人
● 全年龄

IREM ARCADE CLASSIC

IREM 在 10 年前所推出的街机名作收藏集，收录作品有《10 - YARD FIGHT》、《成龙》和《ZIPPY RACE》，而且还有《成龙》的攻略影片，喜欢怀旧游戏的玩家不要错过。

- I'MAX
- 96 年 4 月 26 日
- 5800 日元
- 2 人
- 全年龄

真·女神转生 恶魔召唤师～恶魔全书～

此碟是 ATLUS 将在《恶魔召唤师》中出现、由《真女神》系列艺术总监金子一马所设计的恶魔，以高解像画面再一次重现，除了全恶魔画集外，还有人物设定和剑的特殊合体法等。

- ATLUS
- 96 年 4 月 26 日
- 2900 日元
- 1 人
- MEM、滑鼠
- 全年龄

观看隐藏头目

只要以正常视点将全部头目以外的恶魔观看一次，在 SATURN 的 DATA 管理画面《恶魔全书》一项中出现了“ボスヲミヨウ!!!”字样时，便可观看其余的隐藏头目。

CUBIC GALLERY

这个游戏本身就是一间收录了不少惊世名作的艺术馆，玩者可选择走进名画蒙娜丽莎世界里的“故事模式”及浏览欧洲著名艺术作品的“DIRECT MODE”等，此外还有两款不同的附加游戏。

- WE NET
- 96 年 5 月 10 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

增加拼图游戏选择

在标题画面里顺序输入 X、A、Y、C、Z，如果出现音效便算成功，这时在 DIRECT MODE 中的拼图游戏便会由原来的 5 种款式增加至 50 款

LIVE SCAPE

以 NHK 所播放的高品质立体电脑图像节目《生命 40 亿年之旅》为题材的科学用软件，除收录了电视版的片段外，还有各式各样的有趣实验，是一个具参考价值的软件。

- MEDIA QUEST
- 96 年 5 月 24 日
- 6800 日元
- 1 人
- 全年龄

龙珠 Z
伟大的龙珠传说

在画面上出现六人互战的场面，全 GAME 是分为八段战斗，过场时是以一些图片来说明剧情。战斗时画面相当有原著味道，而且要依原著故事的打法才能得到高的分数。

- DANDAI
- 96 年 5 月 31 日
- 5800 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

梦幻对决 SP BATTLE

只要能够完成游戏的故事模式一次，在选择游戏模式的画面中便会追加 SP BATTLE 一项，在里面有合共 30 场别有特色的战斗。

直接进行 SP BATTLE

在标题画面里，只要按住 X、Y、X 来按 START，就可在选择游戏模式画面中直接进行 SP BATTLE，无需先打爆机一次。

音效测试模式

只要达到可进行 SP BATTLE 的状态，就可在 OPTION 一栏里选择音效测试模式。

THE MAKING OF NIGHTRUTH

以灵异现象为主题的《NIGHTRUTH》的制作特辑，收录了折笠爱、冰上恭子和上田佑司等声优的专访，加上不少在制作时所使用的原画及设定资料等，是一个不折不扣的 DATA BASE 集。

● SONNET COMPUTER ENTERTAINMENT
● 96 年 6 月 28 日
● 2480 日元
● 1 人
● 全年龄

偶像 DISC 特别版模拟者

并不是一款能玩的游戏，主要的作用是观赏。

● SADA SOFT
● 96 年 11 月 29 日
● 3800 日元
● 1 人

世界车窗之外(1)~瑞士篇

也是作观赏用的游戏。

● 富士通
● 96 年 12 月 6 日
● 4800 日元
● 1 人

实战弹珠机必胜法 4

在日本很受欢迎的游戏。

● SAMMY
● 96 年 12 月 27 日
● 4800 日元
● 1 人

银河公主传说 明贵美加插图选

主要是收录了著名游戏《银河公主传说》中许多精美的插图，对于漫画爱好者以及喜爱银河公主的玩家来说，本作值得收藏。

● HUNSON
● 96 年 12 月下旬
● 3800 日元
● 1 人

新作预报

弹珠机俱乐部

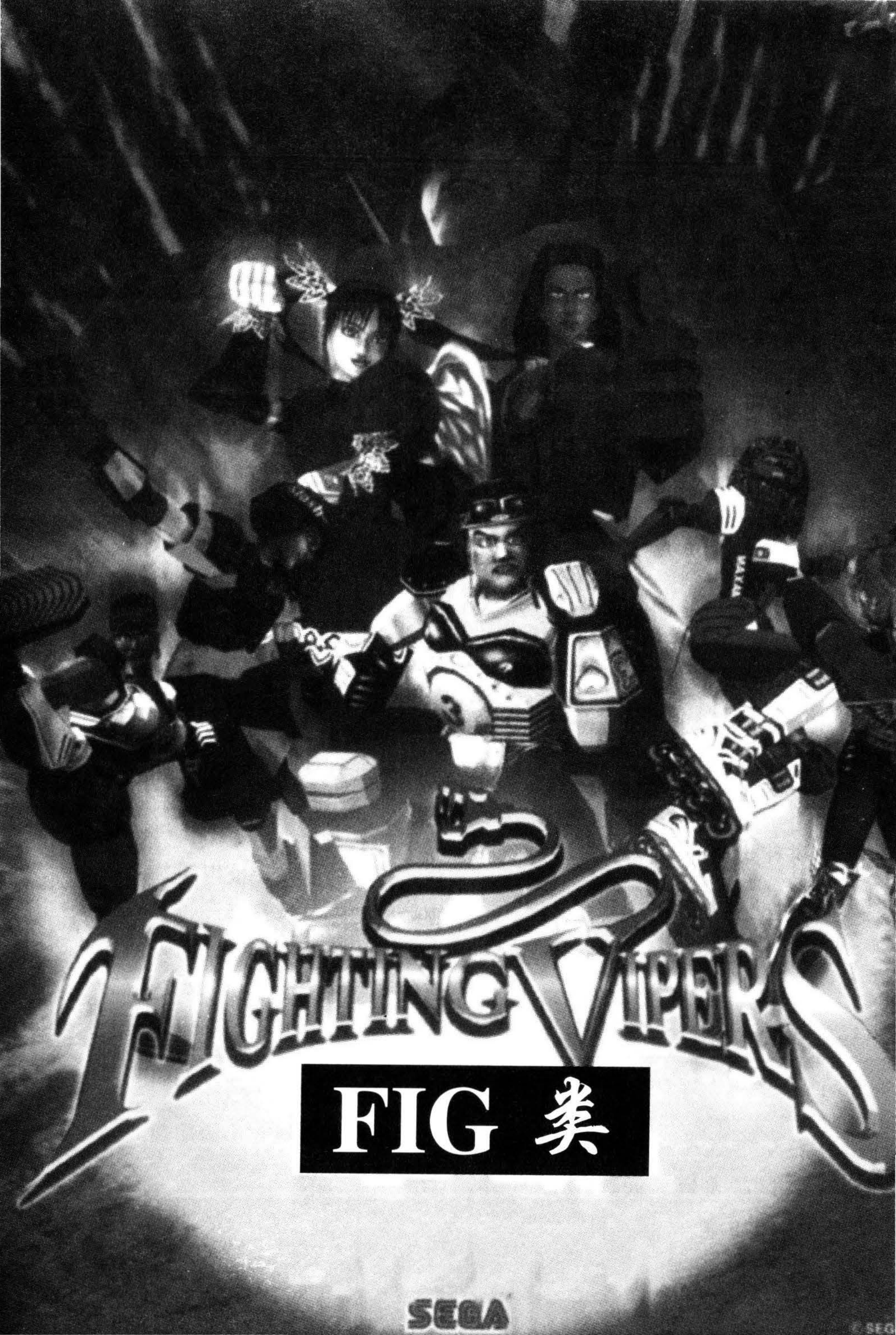
以弹珠机为方式的作品。

● I.S.C
● 发售日未定
● 价格未定
● 1 人

设计卫门

这是一款需要玩者动脑筋的游戏，玩起来非常耗时，但投入后会非常有乐趣。

● ATHENA
● 97 年发售预定
● 价格未定
● 1 人


FIGHTING VIPERS
FIG 类
SEGA

VIRTUA FIGHTER

与 SS 主机同日发售的头炮、街机立体多边形格斗游戏名作的家用移植版，相比 PS 同期的《斗神传》虽然没有使用材质贴图技术，多边形数目亦不算多，可是角色们动作的流畅程度很高，是 VF 迷值得收藏的游戏。

- SEGA
- 94 年 11 月 22 日
- 8800 日元
- 2 人
- MEM、轮盘
- 全年龄

使用 DURAL

不论在 ARCADE 模式或对战模式，只要在选人画面顺序按↓、↑、→、←+A，就可使用最后头目 DURAL。

一开始选择段位认定模式

当画面出现“PRESS START BUTTON”字样时，只要按住↘、C、Y、L及R来按 START，就可以立即选择段位认定模式 RANKING MODE 来玩，而无需要先打爆 ARCADE 模式一次。

对战模式快速选人

在 VS 模式中，当战斗完结后只要按住 1P 及 2P 的 L、R，便会进入简易选人画面，按 A 或 C 来决定使用的角色，B 是取消选择；另外，决定角色后可同时选择战斗场地。

DURAL 简易选择法

在标题画面按↑ 17 次后按 START，就会进入 OPTION 画面，此时在对战模式中只要输入快速选人秘技，就可直接选用 DURAL。

街机模式

在标题画面只要同时按 X、Y、Z，游戏就会变成在途中不能暂停、接关时不可选择使用角色的完全街机模式。

隐藏的 OPTION 画面

在标题画面里，先按↑ 12 次然后选择 OPTION，只要把游标移到 EXIT 一栏下面，就会出现隐藏的 OPTION 画面，在这里可以选择改变 ARCADE 模式中对战地点及场地大小的功能。

出现制作人员名单

开始电源后只要一直按住 A，在 DEMO 画面便会出现制作人员的名单。

擂台消失

在爆机画面里，当最后一句角色对白出现的一瞬间按住 A、B、C 来按 START，那么 RESET 过后在游戏开始时便会发现擂台消失了。

BATTLE MONSTER

12 名种族与个性皆不同的暴戾战士，为了要征服地球而进行一场大比拼。游戏用上了实写技术令画面更为生动，而且设有超必杀技系统，使游戏更为刺激。

- NAXAT SOFT
- 95 年 6 月 2 日
- 5800 日元
- 2 人
- MEM、MULTI - TAP
- 全年龄

制服传说～PRETTY FIGHTER X

超任格斗游戏《制服传说》的续篇，所有登场人物都是清一色穿上制服的女孩子，有水手服、体育服装、店务员及女警等，而过关时是会有这女孩的片段播放的。

- IMAGINEER
- 95 年 6 月 16 日
- 7800 日元
- 2 人

使用玛利亚

方法非常的简单，只要玩者在标题画面中，先把游标移到故事模式一栏上，然后按住 X、Y、Z 来按 START，便可使用隐藏人物玛利亚。

改变角色颜色

选择角色时只要按住 L 或 R 来决定，便可改变角色的颜色。

VIRTUA FIGHTER REMIX

原本是为了宣传 SS 总销量 100 台的特别主机套装限定版，到后来亦被独立地推出在市面发售。游戏的基本系统和《VF》完全相同，所改进的地方是使用了材质贴图技术，令画面的质素大为提高；而原版大部分秘技也能在今集使用。

● SEGA ENTERPRISES
● 95 年 7 月 14 日
● 3400 日元
● 2 人
● MEM、轮盘
● 全年龄

STREET FIGHTER REAL BATTLE ON FILM

《街霸》系列第七集，以由红星尚格云顿主演、CHAGE & ASKA 唱主题曲的真人电影版为蓝本的格斗游戏，除了和街机版一样所有登场角色都是用实写扫描外，改良了操作及手感令游戏好玩了不少。

● CAPCOM
● 95 年 8 月 11 日
● 5800 日元
● 2 人
● MEM
● 全年龄

使用豪鬼

在 MOVIE BATTLE 以外的模式中，选择角色时顺序按↑、B、↓、Z、→、X、←、Y，画面上就会出现豪鬼，这时只要按 C 便可使用他。

水浒演武

移植自 ST－V 版本的 FIG 游戏，经过重新调整令全体角色的实力差距降低与及改善了游戏的操作，玩者要从梁山泊 108 名好汉的 12 人中，选取其中一人以打倒头目晁盖，操作上很简单。

● DATA EAST
● 95 年 8 月 25 日
● 5800 日元
● 2 人
● MEM
● 全年龄

隐藏秘奥义

只要符合下表 1 的条件，便可使出表 2 的隐藏秘奥义（以下指令是当面向右边时）。

表 1

条件 1：自己的体力剩下 1／4 或以下
条件 2：输掉 1 局、自己体力比对方少
条件 3：输掉 1 局、自己的体力剩下 1／4 或以下
条件 4：输掉 1 局

表 2

角色名	奥义	武器	条件	指令
史进	天升龙霸	有	1	→←↙↓↘→＋拳
	龙神凭依	无	2	↓↙←↓↘→＋重拳
林冲	白虎龙击斩	有	1	→↘↓↙←＋脚
	豹神凭依	无	2	↓↙←→＋重拳跳跃至最
扈三娘	真空风韧杀	有	1	顶点时↓↘→＋拳
	风神凭依	无	2	跳跃至最顶点时↓↓←→＋拳
戴宗	击斩靠	无	1	↓↘→＋脚
	天罗刚掌波	有	3	→↘↓↙←→＋重拳
李达	斩切沙捞	有	1	←↓↙→＋拳
	地烈爆炎碎	无	3	↓↙←↙↓＋重拳
鲁智深	地狱波乘	/	1	靠近敌人→↓↘＋拳
	真炎起云烟	无	3	→←↙↓↘→↓↘＋重拳
公孙胜	东西南北中央不败弹	无	1	跳跃至最顶点时↓↘→＋拳
	猛龙肉弹跳	有	3	↓↘→←↙↓↘→＋重拳
武松	猛虎地碎弹	无	1	→↓↘＋拳
	卑劣先制击	有	4	每局开始前同时按轻中重拳
阮小二	魔水乱手杀	有	1	↓↘→＋拳
	凤凰召还(斩)	无	3	↓↘→↓↘→＋重拳
阮小五	出神滑行	有	1	↓↙←＋脚
	凤凰召还(击)	无	3	←→↓↘→↓↘＋重拳
阮小七	云龙冲	/	1	→↓↘＋拳
	凤凰召还(灭)	无	3	←→↘↓↙←→＋重拳
超晁盖	五火鬼吼炮	无	1	→↙↓↘←→＋拳

隐藏角色乱入

在 SPECIAL 模式中，只要以难易度 4 或以上进行游戏，然后在不续关的情况下打败林冲，就会出现隐藏角色呼延灼的挑战。

3 大隐藏技

在战斗中，不论任何角色如果同时按 A 及 X 便是挑衅，B 及 Y 是假装晕掉，C 及 Z 是抛掉武器。

改变衣服颜色

在选择角色时，按 A、B、C、X、Y、Z 任何一个键来决定，便会以该键所代表的颜色来作战。

改变皮肤颜色

在选择角色时，如果按住 A 来按←或→、一放开 A 键便会改变角色的皮肤颜色。

改变开场时出现的角色

选择 GAME START 来进行游戏，在 GAME OVER 后只要稍等一会，便会出现改变了的开场画面。

战斧 THE DUEL

以业务用经典 ARPG(战斧》内人物加上原创角色制成的格斗游戏，保留了原作以拾取魔法瓶来增加魔力的特色，是 SEGA 的 ST – V 系统对应游戏，而 SS 版改良了街机推出时的差劣之处，使游戏更为好玩。

- SEGA ENTERPRISES
- 95 年 9 月 29 日
- 5800 日元
- 2 人
- 全年龄

简易选择模式

在对战模式中，只要在胜利画面出现“ WIN ”字样时按住暂停来按 L，就可进入直接选择对战角色的简易选择模式。

龙珠 Z – 真武斗传

在 PS 版《龙珠 Z UL TI-MATE BATTLE 22》推出后四个月发售的 SS 游戏，基本玩法和 PS 版完全不同，较为类似超任版的《超武斗传》，但新增了转换场地位置的战斗方式，再加上原创的撒旦先生模式，令游戏的吸引力更大。

- BANDAI
- 95年11月17日
- 6800日元
- 2人
- 全年龄

改变游戏速度

在标题画面里，如果按住L来按X开始游戏，就会减低游戏中角色们的移动速度。如果是按住2P手柄的L及R来按Z，就可使用增加了速度的角色来进行游戏。

GALAXY FIGHT

当年在街机推出的NEO GEO MVS系统版本，由于DEBUG工作做得并不完善，因此游戏的流畅度不高。不过，SUNSOFT后来在PS及SS上发售的改良版本，已经将大部分的问题除去，值得一玩。

- SUNSOFT
- 95年11月22日
- 5800日元
- 2人
- 全年龄

对战使用隐藏角色

先接上2P手柄，然后在游戏模式的选择画面中，把游标移到对战模式上，跟着同时按住1P与2P的L、R、Y来按1P的START，那么便能在对战模式中使用4名隐藏人物：BONUS、YACOPU、FELDEN及ROUWE。

ROUWE登场

在CPU战中，只要以1ROUND不败的条件下打倒最后头目FELDEN，就会有隐藏角色ROUWE的乱入。另外，如果能在1 ROUND不败下打赢他，就能在对战模式中使用ROUWE与其他3名隐藏角色。

X－MEN

移植自同名街机作品，游戏本身有很多创新系统——两层画面高的大跳跃、空中连续追打、X能力与HYPER X以及打穿地板等，再加上可以和街机版一样使用隐藏人物豪鬼，移植度虽不算太高，但那种火爆的感觉值得体验。

- CAPCOM
- 95年11月22日
- 5800日元
- 2人
- MEM
- 全年龄

使用豪鬼

在选人画面只要依照下表来移动游标及输入指令，便可使用隐藏角色豪鬼；注意 1P 与 2P 的输入法是不同的。

1P SPIRAL(停一秒) → SILVER SAMURAI → PSYLOCKE → COLOSSUS → ICE MAN → COLOSSUS → CYCLOPS → WOLVERINE → OMEGA RED → SILVER SAMURAI(停一秒)，然后同时按轻脚、重拳及重脚。

2P STORM(停一秒) → CYCLOPS → COLOSSUS → ICE MAN → SENTINEL → OMEGA RED → WOLVERINE → PSYLOCKE → SILVER SAMURAI → SPIRAL(停一秒)，然后同时按轻脚、重拳及重脚。

在对战模式使用 JUGGERNAUT

首先要在对战模式中使用豪鬼，然后在对战结束时选择 CONTINUE，接着便会回到选人画面，只要刚使用豪鬼的一方按↖ 2 次，便可选用隐藏人物 JUGGERNAUT。

完全版 ARCADE 模式

当游戏起动后，只要按住 2P 的 A、C、START，就会出现和街机版一样的开场画面，这代表已进入了完全版 ARCADE 模式。

设定画面大小

在 OPTION 里，把游标移到 DATA RESET 一项上，然后顺序按↓、↑共 10 次，就会出现设定画面大小的选项。

VS 模式简易选择法

在 VS 模式中，当出现胜败结果画面时，只要按住 L 来按 START 便可快速地撤换到下一场对战的选人画面。

立刻续关

在 ARCADE 模式中，只要在续关时按住 L 来按 START，便可立刻续关。

游戏中改变设定

在游戏途中选按暂停，然后按 A 键便会出现设定画面。

斗神传 S

移植自 PS 的 3D 立体对战格斗游戏《斗神传》，和前作一样所有登场人物都是使用武器的格斗家。SS 版除了有原创

的“列传模式”及过场动画片段外，还新增了一名女性隐藏角色可以使用。

● TAKARA、SEGA
● 95年11月24日
● 5800日元
● 2人
● MEM
● 全年龄

使用3名隐藏角色

标题画面顺序输入↑、↓、↑、↓、→、←、→、←、START，便可在列传模式以外的模式中选用GAIA及SHO两名隐藏人物。另外，在选人画面时只要把游标移到SHO上，按住↑来按决定键就能使用另一名隐藏人物CUPIDO，下面是CUPIDO的必杀技。

GALE SHOOTER	↓、↙、←+A/B
空中 GALE SHOOTER(跳跃中)	↓、↙、←+X/Y
CANNON SLASH	→、↓、↙+X/Y
IGIS WALL	↘+XY
MIRAGE SABER(秘传必杀技1)	↑、↖、←、→+B
PHANTOM BLADE(秘传必杀技2)	↓、↙、←、→、↘、↓+XY

相机模式

在战斗中先按暂停，然后选择OPTION画面，接着把游标移到EXIT一栏上并同时按L及R，那便能像拍照那样的自由改变玩者对着暂停中角色的视点，操作法是以L和R把角色回转，Z和Y把画面放大缩小。

列传图象模式

先接上2P手柄，然后在标题画面顺序输入2P的↑、↙、↓、←、↑、→、↓、←、START，再在另一目录中按2P的Z，就会撤换为图像模式：利用1P的十字键来选择角色、A是场面、B是局数的设定，按START便能看到所选择的画面。

改变衣服颜色

在选择EIJI、SOFIA或ELLIS时，如果是按住↓来作决定，便能以改变了衣服颜色的他们来进行游戏。

大头模式

只要按住L和R来决定游戏模式，在战斗时玩者所操作的角色便会变成大头模式，不

过被攻击判定并没有因此而改变。

VIRTUA FIGHTER 2

人气 3D 格斗游戏《VIRTUA FIGHTER》的续篇，由于街机版是改以机能更强的 MODEL 2 基板来推出，因此不论在画面、色泽、动作流畅度以至使用多边形的数目等均大为提高，而 SS 版的高移植度令游戏更为出色。

- SEGA ENTERPRISES
- 95 年 12 月 1 日
- 6800 日元
- 2 人
- MEM、轮盘
- 全年龄

使用 DURAL

在选择角色的画面中，只要顺序输入↓、↑、→、←+A，就可使用银色的 DURAL；如果按↓、↑、←、→+A，就会变成使用金色的 DURAL。

OPTION +

首先要完成 RANKING 模式、ARCADE 模式或 EXPERT 模式一次，然后选择 OPTION 画面，按 R 两次便会发现在最右边画面新增了 OPTION 十一项，在这里可以设定片段重播时间、BGM 音量及开始时的版数等。

DURAL 的特别爆机画面

先在 OPTION 把难易度设定为 HARD，然后以 ARCADE 模式或 EXPERT 模式来开始游戏，只要把 DURAL 打败时它还是留在擂台上，便会出现 DURAL 的特别爆机画面。

文字攻击

在进入签名画面前，只要一直按住 A、Z、↑，签名时所选择的文字便会以舜帝的攻击方式来向玩者攻击。另外，如果一直按住的是 X、Y、Z、L 及 R，文字就会变成 DURAL 的行动模式。

鹰在天空出现

在 JACKY 一版里，只要一直按住 1P 和 2P 的 X、Y、Z，就会有一只鹰在空中盘旋，而它是会飞向负方那边去的。另外，在 CPU 战中当出现 KO 画面时便按住↑，那只鹰便会把负方衔走。

简易设定出招键

在选择角色时，如果按住 L 或 R 来按←、→，就会出现设定出招键的画面，设定完毕后按 A 或 C 来作决定。

慢动作重播

在出现 REPLAY 画面前，只要同时按住 A 、B 、C 便会出现慢动作的重播。

奇怪姿势

首先，体力较少的一方要站在擂台边缘，并且要保持望向场外等待 TIME OVER ，这样的话在 TIME OVER 时他只要跳出擂台便会做出和胜方相同的胜利姿势。

街头霸王 ZERO

设定时间为《街霸 1 》之前，画面改为卡通风格，加入 ZERO COMBO 及 ZERO COUNTER 等新系统，令游戏所需求的技术及战略大为提高。SS 版虽然较 PS 版迟推出，但是 LOAD 碟速度却快了不少。

- CAPCOM
- 96 年 1 月 26 日
- 5800 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

3 大隐藏人物

在选择角色时，只要把游标移到“？”上，然后输入下表的指令，便可使用豪鬼、司令及火引弹了。（下表以 1P 为准，2P 则要左右相反；+代表同时按）

豪鬼	1P 颜色	按住 L 来按←、←、←、↓、↓、↓、X+Y
	2P 颜色	按住 L 来按←、←、←、↓、↓、↓、A+B
司令	1P 颜色	按住 L 来按←、←、↓、↓、←、↓、↓、X+Y
	2P 颜色	按住 L 来按←、←、↓、↓、←、↓、↓、A+B
火引弹	1P 颜色	按住 L、R 来按 Y、X、A、B、Y
	2P 颜色	按住 L、R 来按 Y、B、A、X、Y

二对一模式

在 ARCADE 模式中，先决定为双打对战，在选择角色时按住 1P 与 2P 的 L，并把游标放在 RYU(1P) 和 KEN(2P) 之上，接着 1P 与 2P 都按↑ 2 次，然后放开 L 键再按↑ 2 次，最后 1P 按 X 、2P 按 Z 来决定使用角色，就可进行 RYU 、KEN 大战司令 VEGA 的电影版二对一模式。另外，如果战败了在续关时只需按 1P 的 X 及 2P 的 Z 来选人便可再进行二对一模式。

豪鬼乱入

先设定难易度为5或以上，然后以ARCADE模式来进行游戏，除了要选择豪鬼以外的角色外，1P还要使用1P颜色、2P用2P颜色。如果能够不续关及取得10次或以上的SUPER COMBO FINISH打到最后一关，最后头目就会变成豪鬼。

一开始豪鬼乱入

先选择豪鬼以外的角色，然后在决定人手防御或自动防御时要在0.3秒内同时按L、R、B，游戏开始时便会有豪鬼的乱入，把他打倒便可立即看到爆机画面。

选择胜利句语

在出现胜利句语前的画面中，按住↑、→、↓或←来按XYZ、XYA、ABC或ZBC其中一款组合，就会出现16款胜利句语里的其中一款。

火引弹乱入

在ARCADE模式中，先选择火引弹以外的角色，然后在打败5名电脑对手时连续输入同一款胜利句语5次，那么在下一关开始前火引弹便会乱入挑战。另外，如果先打败4人，然后在打败第5人的胜利句语出现前按住↑、L及R，火引弹同样会乱入挑战。

忍空—强大的家伙大激突!

取材自著名漫画《忍空》，画面背景全是由3D多边形所组成，而人物的动作画面皆以2D来表达，形式就像PS的《龙珠Z UL TIMATE BATTLE 22》，而全GAME最特别的是具有攻击和挑衅能力的GAG技。

- SEGA
- 96年2月2日
- 5800日元
- 2人
- 全年龄

ROBO · PIT

3D形式的Q版机器人多边形对战动作游戏，玩者可以自由选用身体、面孔、左手、右手及脚部五部分组成机械人，制成的机械人是可以储存起来，而且还有三个阶段的视点选择。

- ALTRON
- 96 年 2 月 16 日
- 5800 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

连放必杀技

在可以使用必杀技的状态下，使出必杀技后并连按↑及攻击键，就可连放必杀技。

恶魔猎人 2

CAPCOM 在 SS 推出的格斗游戏系列第四弹，亦是流畅度和移植度最高的一个，无论角色造型和招式都别树一格，诡异之余充满豪快的格斗感。

- CAPCOM
- 96 年 2 月 23 日
- 6800 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

附录模式

在 OPTION 画面里，先把游标移至“ CONFIGURATION ”一栏上，然后输入中脚、轻拳、↓、轻脚、中拳，那么便会在画面的下方出现“ APPENDIX ”一项，只要选择这栏就可进入附录选项模式；下表是各选项所代表的意思。

TURBO	设定能否选择以快速模式进行游戏(ON 、 OFF 、 FREE SELECT)
AUTO	设定能否选择使用自动防守(FREE SELECT 、 OFF)
MAX ROUND	设定对战时的最大局数(1 、 3 、 5)
BGM	设定游戏进行时所播放的 BGM(HUNTER 、 CLASSIC 、 RANDOM)
SCENERY	设定背景的颜色(HUNTER 、 CLASSIC 、 RANDOM)
BGM TEST	选听游戏中的 BGM
CPU COLOR	设定在 ARCADE 模式中电脑角色的颜色(HUNTER 、 CLASSIC 、 RANDOM)
ANIMATION	设定 OP 画面的版本(CUT 、 FULL)

速度选择

在 OPTION 画面里，先把游标移至“ TURBO SPEED ”一栏

上，然后输入入轻拳、轻拳、→、轻脚、重拳，那么平时只有 4 段的速度选择就会变成 8 段。

隐藏 EX 必杀技

先选用 AULBATH 来玩，如果是按重脚或 START 来决定角色的颜色（即是街机版《魔域战士》可选用的两种颜色），那么便可使用 DIRECT SCISSORS 这一招隐藏 EX 必杀技，出招方法是↓、↓+拳。

使用隐藏颜色

在选择角色画面中，当决定是否使用自动防守时，发果同时按住轻拳和中脚大约一秒，变会出现该角色的隐藏颜色。

隐藏胜利姿势

使用 MORRIGAN 时，只要在摆出胜利姿势前按住 3 个拳键或 3 个脚键，便会出现和平时不同的隐藏胜利姿势；另外 SASQUATCH 在摆出胜利姿势前如果按住↑及 3 个脚键，亦会出现隐藏胜利姿势。

皇妃与侍从出现

首先以 ARCADE 模式进行游戏，然后选用 ANAKARIS 打到最后一关，如果能够以 EX 必杀技打败最后头目 PYRON，那么在 ANAKARIS 的周围便会出现皇妃与侍从。

隐藏 DASH

当使用 MORRIGAN 时，如果按住任何一个脚键来 DASH，她便会作垂直移动，再继续按十字键的话，就可令她飞出画面外。

水浒演武～风云再起～

《水浒演武》的续篇，基本的操作跟上一集没有多大的分别，在细节上作出相当的改良，而最主要的分别可算是追加了头目晁盖、《FIGHTER'S HISTORY》里的沟口及英美共三名角色。

- DATA EAST
- 96 年 3 月 22 日
- 5800 日元
- 2 人
- 全年龄

格斗之王’95

NEO GEO 的超人气名作，总共 24 名角色以 3 对 3 的队制形式决战。SS 版在使用 TWIN ADVANCED ROM SYSTEM 后作出近乎 120 %的移植之作。

- SNK
- 96 年 3 月 28 日
- 7800 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

使用两大头目

不论以任何难度，在 SINGLE 单人模式或 TEAM BATTLE 队制模式，只要先打爆机一次，便可在选人画面中选择两名头目——草雉柴舟及奥米加·胡高。

立刻选回所使用的队伍

在续关或重新挑战时，只要当在问是否进行 TEAM EDIT 自组队伍时按住 L 或 R 来作决定，就可以用刚才所使用的队伍再玩。

改变必杀技指令

不论以团体战或是单人战来进行游戏，只要能取得 100 万分并且能够签名，那么再始游戏的话便会发现全部角色的必杀技指令改变了，而唯一能够解决此问题的方法是就将这 DATA 洗掉。

在游戏中改变操作设定

在游戏进行时，只要先按暂停然后按 A 或 C，就会出现简单的改变操作画面。

龙争虎斗Ⅱ完全版

《MK Ⅱ》SS 版本，而完全版的意思是 100 %的移植——包括那些使用终结技结果对手的场面，而这些亦正是究极神拳的“招牌货”，当然还有实写扫描的画面，但本游戏对战时手感一般。

- ACCLAIM JAPAN
- 96 年 3 月 29 日
- 5800 日元
- 2 人

隐藏模式

在游戏的开场画面出现时，只要顺序输入↓、↑、←、←、A、→、↓、B、Y 及 C，在标题画面便会追加了“

SWITCHES……”一栏，下表是设定各项目的功能。

SWITCHES 的效果

1HIT P1 (P2)	可以将对手一下击倒
TOASTY	当使用上钩拳击中对手时，在画面下方必定会有男性面孔出现
CONSTANT ACID	当使用上钩拳击倒对手时，秘定会将他打进硫酸池里
EASY SMOKE	隐藏人物 SMOKE 会简单地出现
EASY JADE	隐藏人物 JADE 会简单地出现
NOOB	隐藏人物 NOOB 会简单地出现
HARD PLAYER 1(2)	角色无敌，当体力剩下 15%左右便自动回复
SOAK TEST……	观战模式

RISE OF THE ROBOT 2

曾推出 3DO 版的美国电脑游戏《RISE OF THE ROBOT》续篇，画面及系统大为强化，可选用的机械人增加至 18 台，另外新设定了 SPECIAL 攻击、SUPER SPECIAL 攻击和 TERMINATION 攻击。

- ACCLAIM JAPAN
- 96 年 6 月 28 日
- 5800 日元
- 2 人
- 全年龄

饿狼传说 3

《饿狼》系列第 4 弹，由原本的双战线系统进化为三条战线，加上大幅度调整了旧有人物的能力及重设了角色的大小，令投入感大为增加。玩者可从 10 名战士中选取一人，来向流着秦氏一族血脉的秦氏兄弟与黑道秘书山崎龙二挑战，丰富的必杀技非常可观，尤其是超必杀更是威猛。

- SNK
- 96 年 6 月 28 日
- 6800 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

使用 3 大隐藏人物

不论游戏难度，首先要把秦兄弟 2 人打败并把 DATA 储存起来，然后在下一次重开游戏时选择 LOAD DATA 及 NEW GAME，接着在选择角色时顺着“TERRY→韩虎→不知火后边→杰斯→BOB WILSON→望月双角→ANDY→FRANCO BASH→东丈→BLUE MARY”的次序每人按一次 1P 的 R 键，成功的话便会撤换到 13 人齐集

、可选用秦崇雷、秦崇秀及山崎龙二的选人画面。

使用潜在能力

在敌人出场前的字幕画面中，只要按实 A 、B 、Y 直到对战画面出现“ GO ”时连 START 也要一起按，那么角色的名字便会转成绿色，亦即代表可使用潜在能力。

角色缩小化

在对战模式中，只要双方在选人时都是保持一直按住 A 及 Y 不放，这样 2W 便会变成以缩小了状态来进行对战。

VR KIDS

将著名格斗游戏《 VR 战士 》中的人物 Q 版化，招术没有变化不过更加滑稽，结尾画面设计的很有趣味。

- SEGA
- 96 年 7 月 26 日
- 5800 日元
- 2 人

选用 DURAL

作为最终 BOSS 的 DURAL 当然也可通过秘技来选用，方法是先将游标移到 AKIRA 上，然后顺序输入↓↑→← + A 即可。至于真 · DURAL 则要先选出 DURAL ，这之后在选择“ NORMAL ”或“ KIDS ”时紧按 C 键决定并进入游戏便可以了！

格斗之蛇

SEGA 公司在街机上的著名格斗游戏，这次的移植声称要做到 100 %，但结果却比较令人失望，最具魅力的破甲表现得缺乏迫力！

- SEGA
- 96 年 7 月 20 日
- 5800 日元
- 2 人

使用 MAHLER 和 B · M

只要在街机模式爆机一遍即可，难度不限，这之后便可选用 MAHIER ，至于 B · M ，则必须在街机模式用“ VERY HARD ”的难道度关，但因为对接关次数没有限制，所以也并不困难。

PLAY BACK DATA

PLAY BACK DATA 是将自己的比赛记录下来，并可以再现的模式。在这个模式中也是

有秘技的。这便是在 PLAY BACK DATA 再生时按住 A 键，便可以自动即时切换视角。

世界英雄完美版

也是著名的格斗系列之一，来自世界各国的著名格斗家齐集一堂，以各种华丽的技巧进行战斗。本作的超必杀技设计的值得一看，操作手感也比较好。

- SNK
- 96年8月9日
- 5800日元
- 2人

使用缩小的"英雄"对战

方法是在选人画面时按下 X、Y、Z 键或 X、Y、C 键，选出来的角色便会是缩小的。双打时也可使用这一秘技。

街头霸王 ZERO2

操作手感良好，使用2级以上的超必杀结果对手时背景有流星闪过，而且可以通过秘技选出 PS 版所没有的"杀意隆"，所以可以说是较成功的移植之作，比起来确实是要胜过较早推出的 PS 版。

- CAPCOM
- 96年9月14日
- 5800日元
- 2人

使用真·豪鬼

在选人画面将游标移到豪鬼处，然后按一下 START 键，接着顺序将游标移运阿顿、元、樱花、罗丝、索多姆、丹、凯、罗兰特、樱花、罗丝、伯迪、豪鬼，最后按住 START 键来决定选人，这样便可使用真·豪鬼。

使用原版春丽

方法与 PS 版相同。

使用杀意隆

在选人画面中，先把游标移到隆那处按1次 START，然后顺序按→、↑、↓、←，即是经过阿顿、豪鬼、阿顿后再回到隆，最后按住 START 来按键决定，便可使用懂得灭杀豪升龙、阿修罗闪空及瞬狱杀的杀意隆了。

使用旧版桑吉尔夫

在选人画面中，先把游标移到桑吉尔夫那处按1次

START，然后顺序按↓、←、←、←、←、↑、↑、→、→、→、→、↓即是经过萨加特、索多姆、罗丝、伯迪、纳什、达尔锡、隆、阿顿、春丽、凯、肯后再回到桑吉尔夫，最后按住 START 来按键决定。

使用旧版达尔锡

在选人画面中，先把游标移到达尔锡那处按 1 次 START，然后顺序按←、↓、→、↑，即是经过桑吉尔夫、萨加特、纳什后再回到达尔锡，最后按住 START 来按键决定。

使用杀意樱花

在人物选择画面处，将游标移到 SAKURA 处，按着 START 键，再顺次序输入以下的指令：↑、←、↓、←、↓、→、→、↓、←、←、↓、↓、↓、→、↑、↑、→，游标会停在隆那处，之后依然按着 START 键选人，这样，玩者便可以使用“EXTRA COLOUR”的 SAKURA 了，不过，她并没有多出任何招式，只是多出了几种颜色而已。

饿狼传说 REAL BOUT

对应 RAM 卡，基本做到了完全移植，画面及操作感都值得称道。

- SNK
- 96 年 9 月 20 日
- 8800 日元
- 2 人

斗神传 URA

同样是“斗神大会”为背景，但本作的制作水平比起 PS 版要逊色很多，主要是画面粗糙，操作感也一般。

- TAKARA
- 96 年 9 月 27 日
- 5800 日元
- 2 人

侍魂 3～斩红郎无双剑

对应 RAM 卡，比起 PS 版要强许多倍，速度较快，招术也比较流畅。

- SNK
- 96 年 11 月 8 日
- 5800 日元
- 2 人

使用壬无月 斩红郎

方法是于10秒时方格停留在霸王丸处，由第9秒时顺序移动方格到牙神幻十郎→首斩破沙罗→千两狂死郎→桔右京→莉姆露露→霸王丸→绯雨闲丸→娜可露露→服部半藏→天草四郎时贞→花讽院骸罗→加尔福特→绯雨闲丸，然后紧按START键，于第3秒时同时按A＋B这样就可以使用壬无月斩红郎了。另外如在单打模式中挑机时使用过此秘技的话，之后于双打模式中是不用再输入此秘技，都可使用斩红郎的。

FIST

以美少女为主角进行的格斗游戏，画面粗糙，可玩性不高。

- IMAGINEER
- 96年11月22日
- 6800日元
- 2人

美少女战士 Supers ~ Various Emotion

因为是取材自极受欢迎的少女漫画——《美少女战士》，其中的人物自然也深受喜爱所以虽然游戏制作一般但也有一定的拥护者

- ANGEL
- 96年11月29日
- 5800日元
- 2人

观看变身

只要于OTPION画面中，顺序输入L、X、Y、Z、R，就会听到了一些声音，然后画面便会多了一项选择，进入这一项选择就是看十名美少女战士的变身画面了。

奥特曼～光之巨人传说

因为是采用在日本人气度极高的超人——奥特曼为主角，虽然作为格斗游戏价值不高，但其中的许多场面却是“奥特曼迷”所津津乐道的。

- BANDAI
- 96年12月20日
- 7800日元
- 2人

VR战士对格斗之蛇

集合了SEGA著名游戏中的许多代表人物，其中包括有

《VR 战士》、《格斗之蛇》、《VR KIDS》、《格斗索尼克》、《梦游美国》等，是 SEGA 崇拜者的必买之作。

- SEGA
- 96 年 12 月 21 日
- 5800 日元
- 2 人

使用隐藏人物——肉

先进 OPTION 画面看是否有一个追加 OPTION，有的话就进入这个部分，若将所有的选项解开；在有以上的条件的状态下，进入任何的一个 MODE，将方格移到 KUMACHAN 处，按下 X 键决定，这样，便可以使用隐藏人物——肉了。

格斗之王’96

移植自街机的较为成功的格斗游戏，对应 RAM 卡，其中读盘时加入了许多精采的人物肖像，使这段枯燥的时间也变得有趣了许多。

- SNK
- 96 年 12 月 27 日
- 5800 日元
- 2 人

使用最后 BOSS～神乐千鹤及 GOENITZ：

只要于选人画面中紧按 START 后，输入↑Y、→A、←X、↓B，便可选择两位 BOSS。

神乐千鹤

投技	
令月	←或→＋C
回天	←或→＋D
必杀技	
百活 天神之理	→↑↘＋A 或 C
贰百拾贰活 神速之祝词	→↘↓↙←＋A、B、C 或 D
贰百拾贰活 神速之祝词·天瑞	神速之祝词中↓↙←＋任何键
百八活 玉响之瑟音	←↙↓↘→＋A 或 C
超必杀技	
里百八拾伍活 零技之础	↓↙←↙↓↘→＋A 或 C
里百壹活 三籁之布阵	↓↙←↓↙←＋B 或 D

GOENITZ

投技	
冥府之门	←或→＋C
思想活杀	←或→＋D
必杀技	
人世之风	←↙↓↘→＋A、B、C 或 D
腕霜凄风	↓↙←＋A
腕霜摩灭	↓↙←＋C
冰河	↓↙←＋B 或 D
超必杀技	
真八稚女·蛟	↓↙←↙↓↘→＋A 或 C
真八稚女·残酷真相	POWER MAX 时↓↙←↙↓↘→＋A 或 C
黑暗恸哭	近身时→↘↓↙←→↘↓↙←＋C

电脑战机

这也是 SEGA 公司街机上的著名作品，此次的移植比较成功，游戏对应专用手柄，对战时的感觉基本上可以体现街机的水平。

- SEGA
- 96 年 12 月 31 日
- 5800 日元
- 2 人

新作预报

CYBERBOTS

又是移植自街机的 FIG 游戏，CAPCOM 公司在本作中倾注了一定的精力。

游戏中的人物都将乘座形状各异的机器人进行格斗，必杀技极为夸张同时也很华丽。此次移植到 SS 上之后，还加入了街机版所没有的零式豪鬼，想必会令许多玩家大呼过瘾。

- CAPCOM
- 97 年 3 月发售预定
- 5800 日元
- 2 人

VAKU VAKU7

在 NEO GEO 上才推出不久，便决定要移植在 SS 上。这款游戏中的人物都非常的滑稽可爱，必杀技有些也非常搞笑。各个角色可以利用必杀技能量槽使出四种特殊的技巧，例如变身和提高攻击力等。

- SUNSOFT
- 97 年 3 月发售预定
- 5800 日元
- 2 人

CRITICOM

为了寻找和平与权力的象征——圣石，八位勇士在无边无际的宇宙中开始了他们的冒险，他们要以自己的实力来证明自己有资格取得圣石的最佳人选。

整个游戏以 3D POLYGON 制作，在圆形舞台上进行对战。游戏带有明显的美版风格，人物形象、必杀技的特征和指令方式都让人联想起《真人快打》。

- KRONOS DIGTAL ENTERTAINMENT
- 97 年 2 月发售
- 5800 日元
- 2 人

X－MAN VS 街头霸王

从名称上已经可以了解到这个游戏的火爆程度，CAPCOM 将两大皇牌对战游戏中的角色会集一堂，展开了一场惊天动地的大战。

- CAPCOM
- 97 年 5 月
- 5800 日元
- 2 人


この1枚で、素敵と楽しい一時を過ごしませんか。
PUZ 美

上海 万里之长城

著名 PUZ 游戏《上海》的另一版本，同样是要在一堆麻雀牌阵中，以指定方 8 法去将全部牌取走才算过关。这一集除了《上海》外，还加上了《青岛》、《北京》和《长城》三款不同玩法的游戏。

- SUNSOFT
- 95 年 2 月 24 日
- 6800 日元
- 2 人
- MEM 、滑鼠
- 全年龄

POPOITTO HEBEREKE

以可爱的卡通人物 HEBEREKE 为题材的砌砖游戏，玩法是将 4 枚相同颜色的方块拼在一起便可消去，而玩者是可以选择故事模式及对战模式来玩。

- SUNSOFT
- 95 年 3 月 3 日
- 6000 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

游戏中进行音效测试

当游戏进行时先按暂停，然后按↑便可以 L 、R 来选听游戏中的音乐；如果按↓则是效果音测试。

平成天才

这个对战砌砖游戏，只需要 2 个或以上的同色方块便可将它们消去。故事讲述了玩者被柏加邦的爸爸以吸尘器吸进第 108 次元的空间内，为了要返回原本的世界而和各地区的居民以砌砖决胜负。

- GENERAL ENTERTAINMENT
- 95 年 7 月 7 日
- 4800 日元
- 2 人
- 全年龄

使用隐藏角色

在 2P 对战模式中，选择角色时如果按住 L 及 R 来顺序按←、→、B 、A，就可使用隐藏角色“ NORA 马 ”。

困难对战模式

在 OPTION 画面中，只要把游标移到 BETWEEN BLOCK 一栏上，然后按住 L 、R 来顺序

按↑、↓、←、→、B、A，在对战时方块与方块之间的空隙便会增加至 3 格。

OPENING 片段的变化

先插上 2P 手柄，然后在生产商标记出现时按 2P 的 A 十次以上，那么开场片段的音乐及画面便会有点不同。

BREAK THRU！

只要将相同颜色的砖块拼在一起，便可把它们消去的一个规则简单 PUZ。除了有很多各式各样的道具外，可以二人对战及二人合作进行游戏亦增加了可玩性。

- 翔泳社、BMG VICTOR
- 95 年 9 月 22 日
- 5800 日元
- 2 人
- 滑鼠
- 全年龄

GAME 之铁人 THE 上海

由推出红白机及超任版《上海》系列的 SUNSOFT 所推出，除了收录正版《上海Ⅲ》外，还加上《龙龙》及《紫禁城》两个玩法截然不同的麻雀方块解谜游戏；共有铁人模式及故事模式可选择。

- SUNSOFT
- 95 年 10 月 13 日
- 6800 日元
- 1 人
- MEM、滑鼠
- 全年龄

PUYOPUYO 通(2)

移植自深受日本人欢迎的业务用版本《噗喱方块通 2》，画面及角色依然夺目可爱，新增要素除加入了四个新角色外，还设有练习模式及能令游戏更为刺激的相杀（互相抵消）系统，可算是 PUZ 中的典范。

- COMPILE
- 95 年 10 月 27 日
- 4800 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

BAKU BAKU ANIMAL 世界饲育系选手权

SEGA 的 AM3 研首个对应 ST－V 底板游戏的家用版，全

部登场物件都是由精美的立体CG做成，玩法是将动物方块放在相对的食物方块旁边，便可同时把这两种方块消去，是一个相当考技术和运气的PUZ。

● SEGA ENTERPRISES
● 95年11月10日
● 4800日元
● 2人
● MEM
● 全年龄

绘画逻辑

以动画《HEBEREKE》的角色为主题的逻辑绘图游戏，由逻辑绘图的元祖杂志"PAZURA"所监修，收录了不同难度的300条问题；另外初心者可透过《HEBEKERE》人物的解说来明白这游戏的玩法。

● SUNSOFT
● 95年11月17日
● 5900日元
● 2人
● 滑鼠
● 全年龄

取消选择变成0

在故事模式里，如果按START来开启系统视窗选择中断游戏，那么下一次以中断了的DATA来重开游戏，便会发觉"取消选择"一项旁边的×符号会消失掉。

拔河方块

和一般砌砖有点不同，是以横向来表达的方块游戏。1P和2P在同一个版图内要向中央部分投出方块，颜色相同的便会消失而令所有方块推向对方那边去，而方块数目当过了某一条线便算输。

● ECOLE SOFTWARE
● 95年11月22日
● 4800日元
● 2人
● MEM
● 全年龄

立刻看到全部人物

在OPTION画面中，把游标移到PHOTO VIEWER上并按住L、X、→来START，这样便会撤换画面，按C便可看到全部人物的相片。

设定电脑等级3～5

在VS模式中，把游标移到

“ 1P VS COM2 ”上并按住 X 来按 A，那么便会设定电脑为等级 3；如果是按住 Y 来按 A 就会是等级 4；按住 Z 来按 A 便是等级 5。

改变玩的日期

在目录画面中，把游标移到 HIMEKURI 一栏上，按住 R、Z、←来 A，就会转到改变日期的画面去，只要按 C 设定日期后按 START 作决定，便会由这天的女孩开始进行游戏。

樱桃小丸子对战 PUZZLE 蛋

以街机版《对战 PUZZLE 蛋》为蓝本，换上了在日本大受欢迎的《樱桃小丸子》人物所做成的 PUZ，玩法同样是将三个相同颜色的圆珠放在一起便会消失。

- KONAMI
- 95 年 12 月 15 日
- 5800 日元
- 2 人
- 全年龄

MAGICAL DROP

移植自街机的砌砖游戏名作，和一般方块游戏不同的是以由下到上的堆砌法，与传统的《俄罗斯方块》相反。家用版的另一特色是增加了 OP 及新画了各个角色的 CG。

- DATA EAST
- 95 年 12 月 15 日
- 5800 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

DELOON 方块

超级恐怖的砌砖游戏！玩法是把 4 枚同色的砖块（DELO）拼在一起，便可将之消去；此系统最令人困扰的是要取得胜利，最大的敌人往往会是运气。

- TECMO
- 96 年 1 月 26 日
- 5800 日元
- 2 人
- 全年龄

超大连锁示范画面

在“魔天楼的 DELO 颜色”模式中，假如在游戏开始前

的读碟画面中是按住 L 及 START，便会出现 108 连锁的 DEMO 画面；而按住 R 及 START 就会出现 45 连锁。

DELO 下降速度减慢

在“朝早生长的 DELO”模式中，只要按住 L 便可令 DELO 下降的速度减慢。

PD ULTRAMAN LINK

咸蛋超人的产品，基本上游戏的玩法是跟《PUYO PUYO》等这类方块游戏非常相似，可爱的立体 Q 版超人及怪兽算是本游戏的主要卖点。

- BANDAI
- 96 年 2 月 9 日
- 6800 日元
- 2 人
- 全年龄

爆炸方块

玩法类似《BOMBLISS》，要将药引、炸弹及火花的方块适当地砌，做成超巨大的连锁反应，是一个相当考心思的砌砖游戏。

- SKY THINK SYSTEM
- 96 年 2 月 23 日
- 3980 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

使用パロパロ王

在标题画面中顺序按 X、B、Y、A，然后选择角色时把游标移到ミハエル上面，再按住↑来决定，便可使用巴罗布国王。

立刻出现爆机画面

当游戏起动后出现 NOW LOADING 字样时，只要按住 B、X 及 Z 就会出现各人 ENDING 及开发人员表的选择画面。

逻辑方块 彩虹镇

不再是一般的方块游戏，而是要玩者将一幅幅只由连串数字组成的图表，就数字排列和颜色去把图画完成，《彩虹镇》除了单色外，更有彩色及由三层颜色组成的混色，使难度倍增。

- HUMAN
- 96 年 2 月 23 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM 、滑鼠
- 全年龄

自杀仔 S

在街机颇受欢迎的一个方块游戏，曾推出 SFC 及 PS 版本，游戏的目的是要用方块筑起通道，令走上水浸眼眉之途的可爱主角能迅速到达出口。

- XING ENTERTAINMENT
- 96 年 3 月 29 日
- 6800 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

老头子模式

在标题画面中，先把游标移到 OPTION 一栏上，然后按住 B 、 L 、 R 、 Z 来按 START 便进入了 OPTION 画面，接着返回标题并按住 L 来开始游戏，就可以自由选关的老头子模式进行游戏，而在游戏进行中按 X 、 Y 、 Z 、 L 或 R 便能自动过版。

特殊模式

只要在标题画面按住 A 及 Z 来按 START ，就可进入隐藏的特殊模式。

PUZZLE AND ACTION3

总共由 27 款不同的迷你游戏组成，有些要用点脑筋的，有要考玩者动态视力的，亦有要用连打功夫的，可谓包罗万有，完全适合所有人士玩，而其中有 22 种游戏是玩者可以自由选择来玩的，余下的便是在故事模式中对首领时的游戏。

- CSK 总合研究所(CR)
- 96 年 4 月 5 日
- 5800 日元
- 2 人
- 全年龄

2 大隐藏指令

标题画面里，如果顺序输入↑、↑、↓、↓、→、←、→、←、B 后再选择自由游戏模式，就可增加对头目战的选

择；另外如果输入↓、↓、↑、↑、←、→、←、→、B后再选择自由游戏模式，就可增加 BONUS 游戏、爆机画面及游戏开发人员表的选择。

无限续关

先选择以 ARCADE 模式进行游戏，然后在决定难易度时按住 L、R 来顺序按↑、↑、↓、↓、→、←、→、←、Y，就可以 FREE PLAY 无限续关的状态来开始游戏。

选关

先接上 2P 手柄，然后选择 ORIGINAL 原创模式，接着在游戏进行中按暂停并顺序输入 2P 的↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、Y，那么在画面的上方便会出现一个代表了游戏难易度的 4 位数字。跟着按 A、B、C、START 来 RESET，当 CRI 的标志出现时按住下表的键后选择 ORIGINAL 模式就能选关。

Y	STAGE1
Z	STAGE2
L	STAGE3
R	STAGE4

ANGEL PARADISE VOL.1 坂木优子 恋之预感

这个以青春偶像坂木优子为主角的砌图游戏，流程分为四部分合共十六版，分别有砌图和推拼砌图的游戏，取得 ITEM 还可以进入两版能看到相片及简短片段的特别版面。

- SAMMY 工业
- 96 年 4 月 19 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

痛快！SLOT SHOOTING

玩者要控制一个名为斯罗的生物，击落画面上相同颜色的鱼虾蟹，继而产生连锁反应将其他鱼虾蟹消去，除了画面色彩艳丽外玩法亦很有趣。

- BMG VICTOR / 翔泳社
- 96 年 6 月 14 日
- 5500 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

斗高分模式

在标题画面出现 PRESS START BUTTON 字样时，顺序按↑、↓、←、→、↑、↓、←、→、↑，听到“痛快！SLOT SHOOTIN ”的叫声便算成功输入秘技，此时不论在单打或双打模式均可进行以斗取得高分的游戏模式。

隐藏迷你游戏

在标题画面中，只要顺序按↑、←、↓、→、↑、←、↓、→及↑，成功输入便会出现效果音，此时便可选择“2D射击”及“3D射击”两种新追加的隐藏迷你游戏。

大牌岩

移植自玩法有点像《上海》及《四川省》的街机麻雀方块游戏，玩者要在指定时间内将版图上的麻雀牌以顺子(一万、二万、三万)或刻子(九筒、九筒、九筒)组合或把手上配牌全部消去才算成功，是一个难度不低的PUZ，喜欢接受挑战的玩家不妨去试一试这个游戏，保证不会令你失望。

- METORO
- 96年6月28日
- 5800日元
- 2人
- MEM
- 全年龄

心跳回忆 PUZZLE 蛋

以SLG游戏《心跳回忆》中的人物制作的PUZ游戏，玩起时联想到原作会有很多乐趣，心跳迷不妨一试。

- KONAMI
- 96年11月
- 5800日元
- 2人

使用三位隐藏人物

只要在根性MODE中将十一名人物打爆，这么在OPTION中的重看爆机一栏中，就会多了一张馆林见晴的硬照；之后再在OPTION内转SHORT CUT去OFF，那么在单打的模式中就可以使用三名隐藏人物了。

把 PUZZLE 变成树熊

首先选择根筒MODE，然后于输入名字的时候，先输入名字しりっ，然后按终了，在

选人画面中按 B 取消，再输入名字きらめき，然后再按终了，在选人画面中再按 B 取消，再输入名字こうこう，然后再按终了，成功的话便会听到一些声音，这样，PUZZLE 蛋就会变成 PUZZLE 了。

超级方块霸王Ⅱ X

以“街霸系列”和“恶魔战士系列”中的人物进行 PUZZLE 对战，场面非常惹笑。

- CAPCOM
- 96 年 12 月 6 日
- 5800 日元
- 2 人

使用隐藏人物丹

只要在选人画面中移到 MORRIGAN 那处紧按 START，2P 的话便移到 FELICIA 处紧按 START，然后按←←←↓↓↓+A、B、C、X、Y、Z 中任何一键，若是 2P 的话便按→→→↓↓↓+A、B、C、X、Y、Z 中任何一键，便可以使用隐藏人物丹了。

EXPERT MODE 的出现

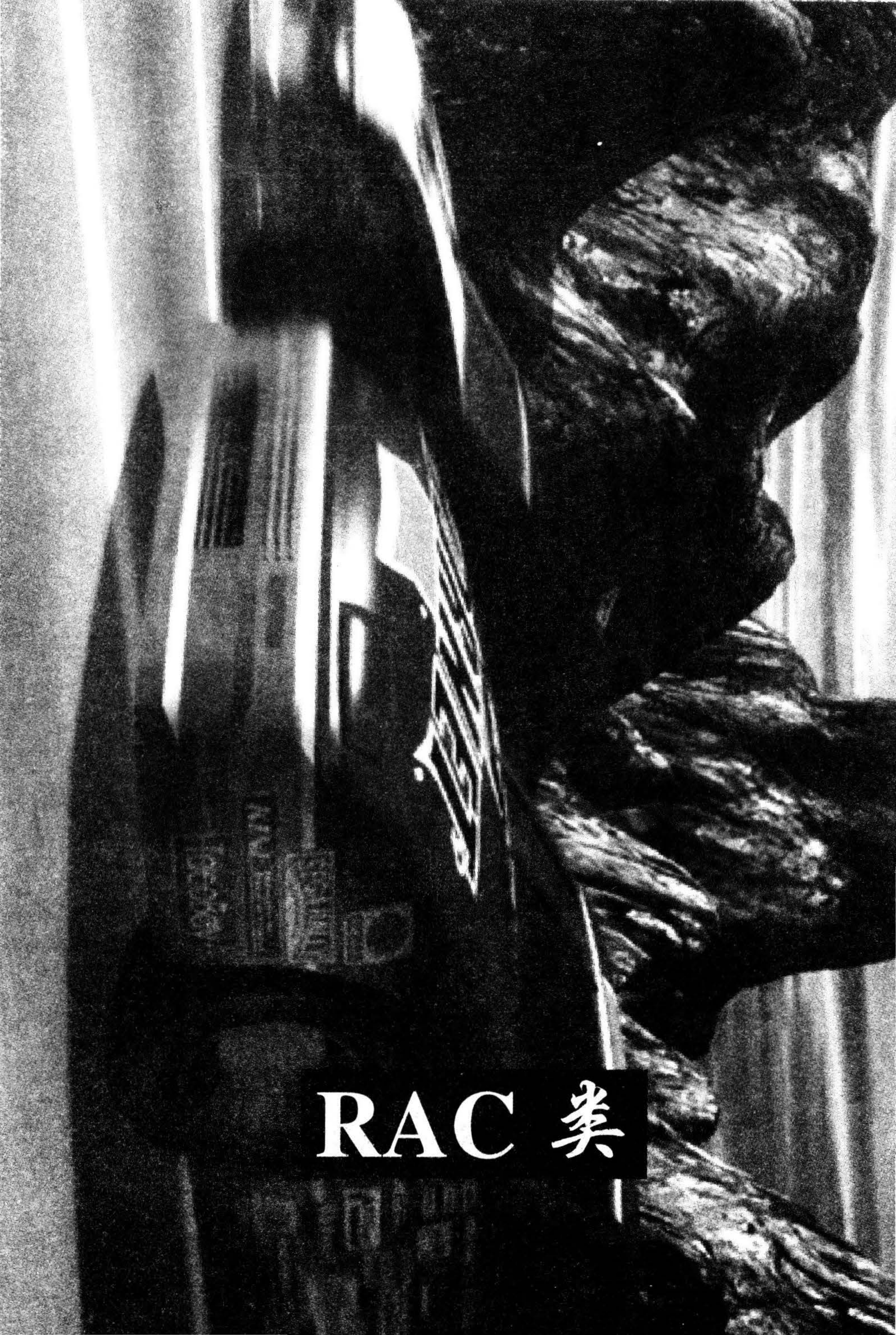
于 STREET PUZZLE MODE 中把所有人物都战胜了的话，是会有一个叫做 EXPERT MODE 的东西出现的，这一个其实是一个高难度的模式，可以测试一下玩者的实力。

使用隐藏人物豪鬼

只要在选人画面中移到 MORRIGAN 那处紧按 START，2P 的话便移到 FELICIA 处紧按 START，然后按↓↓←←←+A、B、C、X、Y、Z 任何一键，若是 2P 的话便按↓↓↓→→→+A、B、C、X、Y、Z 中任何一个键，便可以使用强劲的隐藏人物豪鬼了。

使用隐藏人物——灵符 LIN - LIN

还有另外一位角色，她就是 LEI - LEI 了；原来她头上的姊姊灵符，同样是能够使用的，而且方法亦是十分简单，只要在选人画面中，移方格到 MORRIGAN 处，紧按 START 键，然后再移方格到 LIN - LIN 处，按任何一键选择她，就可以使用 LEI - LEI 的姊姊——LIN - LIN 了。



RAC 美

GALE RACER

街机首个 32bit 体感赛车游戏《 RAD MOBILE 》的强化移植版本，玩者要驾驶拥有极高速的超级跑车和其他对手斗快横渡美国，而着重气候对驾驶的变化是此 GAME 的魅力。

- SEGA ENTERPRISES
- 94 年 12 月 2 日
- 6800 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

挂墙公仔的变化

在 SPEED RACE 模式中，只要超越敌车就可把挂墙公仔增至 100 个，而超音鼠 SONIC 则会变成 TAILS 。

DAYTONA USA

移植自 AM 2 研的绝佳业务用 3D 多边形赛车游戏《 DAYTONA USA 》，不但收录了原版的 3 条赛道及玩上手时的投入感，还追加了大量秘技及拥有原创要素的 SATURN 模式，令这游戏生色不少；改良版《 REMIX 》也是在 1996 年内推出。

- SEGA ENTERPRISES , LTD.
- 95 年 4 月 1 日
- 6800 日元
- 1 人
- MEM 、轮盘
- 全年龄

增加可选用车辆

在 SATURN 模式中，先设定敌车为 NORMAL 或以上的等级，然后在赛车里取得头 3 名的成绩，便可令选用车辆增加 2 架；同样道理，如果在全部赛事都取得头 3 名的成绩，便可令选用车辆增加 10 架。

输入指令增加车辆

只要在标题画面按住↘、L 、 R 、 C 、 Y 来按 START ，便能令可选择车辆增加 10 架。

使用马匹竞走

在 SATURN 模式中，先设定敌车为 NORMAL 或以上的等级，然后在初级、中级及高级赛 事全部都取得第 1 名，便可在 SATURN 模式的 MISSION SELECT 一栏中选择以马苑来竞走的 DAYTONA UMA 模式。接着，选择耐力赛 ENDURANCE 模

式，并且在不限难易度下在初级(80 圈)、中级(40 圈)及高级(20 圈) 赛道中全部取得第 1 名，就可以选择以父子两匹马一起跑的 DAYTONA UMA2 模式。

一开始便可使用马区

在标题画面，如果按住↖、A、B、X、Z 来按 START 选择 SATURN 模式，便可立刻使用 12 辆赛车及马匹作赛。

镜子赛道模式

只要在选择赛道时是按住 START 来作决定，便可在和平时左右相反的镜子模式赛道作赛。

玩老虎机

在初级赛道的后半段有一台老虎机，只要一见到它便可按 X 令它停下来，而如果有"7"或"BAR"出现便可分别增加间 7 秒及 5 秒。

选择背景音乐

先设定操作法为 TYPE B，在游戏一开始出现"GENTLEMEN START YOUR ENGINES"时，只要按住转换视点的键便可选择 BGM。

卡拉 OK 模式

先以 ARCADE 模式来进行游戏，然后在选择赛道时按住↑来作决定，便可在游戏画面下方出现 BGM 的歌词。

TIME ATTACK 模式

在决定使用自动波或手动波时，如果按住 START 来作决定，便可进行没有敌车的 TIME ATTACK 模式。

车顶视点

先设定为 NORMAL 模式来进行游戏，接着选择 TYPE B 以外的操作法及 TIME ATTACK 模式来玩，跑完之后选择重播沿途过程 REPLAY，在重播时假如按着转换视点的键，便可用由高空直望车顶的隐藏第 5 视点来看 REPLAY。

JEFFRY 石像动起来

在上级赛道里，只要进行逆走便可在第 2 次经过 JEFFRY 石像时，看到它保持着倒立的状态。另外，在正常行驶时如果停在 JEFFRY 石像前并连按 X，便可令它回转起来。

快速起动引擎

在中级及上级赛道里，当信号灯还是红色时先按住油门键及刹制键，令引擎的回转数值保持着 6000 - 6500 左右，然后在信号灯转到蓝灯的一瞬间放开刹制键，便可以极快速度来起动车子。

速度以 mph 表示

先接上 2P 手柄，然后在标题画面同时按 2P 的 X 、Y 和 Z，便可令车速由 kph(公里 / 小时) 改为 mph(英里 / 小时)，而在游戏里所出现的讯息亦会以英语表示。

中级赛道隐藏告示板

在中级赛道里，如果从通往修理站的路作相反方向走，便可经斜坡到达山上的隧道去，而在隧道的尽头会有叫玩者弃权的告示板。

没有车轮的赛车

在驶入修理站更换车轮时，如果按住 A 、B 、C 来按 START 作 RESET，便可在 DEMO 画面看到没有车轮的车在行驶着。

SEGA 游戏音乐集

在赛事结束后的签名画面里，只要输入下表的名字便可听到相对的 SEGA 游戏音乐节录。

名字	游戏音乐
AKI	VIRTUA COP
ANI	兽王记
AO.	超级摩纳哥 G.P. 赛车
ASA	STRIKE FIGHTER
A.B	AFTER BURNER
A.Y	VIRTUA FIGHTER
BNB	肥瘦大盗
DEK	VIRTUA COP
DST	DUNK SHOT
EXN	EXHAUSTNAUT
E.R	ENDURO RACER
GDA	战斧
GLC	G - LOC
GPR	G.P.RIDER
G.F	GALAXY FORCE
HSB	GALAXY FORCE
H.O	HANG ON
S.S	DYNAMITE DUCKS
IGA	宝石方块 2
ISO	POWER DRIFT
JIM	异形风暴
J.B	VIRTUA FIGHTER
J:M	VIRTUA FIGHTER
KAG	AFTER BURNER
KAO	DUNK SHOT
KAZ	SCRAMBLE SPIRIT
KEN	LINE OF FIRE
KOS	DAYTONA USA
KOU	ALEX KIDD
K.M	VIRTUA FIGHTER

名字	游戏音乐
M.M	SUPER HANG ON
NAK	蓝霹雳
NAG	G - LOC
OKA	出租英雄
ORS	OUT RUNNERS
OSI	TURBO OUT RUN
O.R	OUT RUN
PAI	VIRTUA FIGHTER
P.D	POWER DRIFT
P.P	DAYTONA USA
QTT	QALTENT
R.M	RAD MOBILE
SAO	异形风暴
SDI	SDI
SHO	SUPER HANG ON
SKH	DAYTONA USA
SMG	超极摩纳哥G.P.赛车
S.B	VIRTUA FIGHTER
S.C	STADIUM CROSS
S.F	STRIKE FIGHTER
S.H	SPACE HARRIER
TAK	超级蓝霹雳
TET	俄罗斯方块
TOR	TURBO OUT RUN
TRS	R360
T.B	蓝霹雳
UME	米高积逊外星战将
VFT	VIRTUA FIGHTER
VMO	石中剑
V.F	VIRTUA FIGHTER
V.R	VIRTUA RACING
K.T	HANG ON
LAU	VIRTUA FIGHTER
LGA	DAYTONA USA
MSA	ENDURO RACER
MIT	R360
MMM	SDI
W.H	VIRTUA FIGHTER
YAM	BLOCK SEED
YAN	宝石方块
YOJ	肥瘦大盗
YUI	FLASH POINT
.KK	原创音乐

以未来为背景的赛车游戏，玩者需要驾驶一架浮游车在赛道上和其他对手竞逐冠军宝座。所有车辆与跑道都是以多边形制成的，当然可作各种视点的切换啦。

- SEGA ENTERPRISES
- 95年5月26日
- 5800日元
- 2人
- MEM、轮盘
- 全年龄

增加赛道

先选择故事模式里的AD-

VANCED 模式并完成游戏一次，然后等待在爆机画面结束，接着返回标题画面选择 FREERUN 模式来玩，那么便可在 ADVANCED 模式中选到最终赛道 ARAMASATELLES SATAGE 。

RACE DRIVIN ’

雅达利街机模拟驾驶游戏家用版，并非像一般赛车游戏那样讲求速度，而是着重于真实驾驶技术上。游戏里共有 3 条赛道，而玩者可选择街机版或 SS 版来玩。

● TIME WARNER INTERACTIVE
● 95 年 8 月 4 日
● 5800 日元
● 1 人
● MEM 、轮盘
● 全年龄

追加 OPTION 功能

当生产商的标志在画面上出现时同时按 L 及 R ，成功的话就会听到牛的叫声，此时在 OPTION 画面便会追加了 3 个新选项：2 人交替的时间竞赛“ BADEE ”、玩者沿途 REPLAY 过程“ 3 分钟 REPLAY ”及观赏 3D 建筑物模型“ 3D MODEL TEST ”。

增加使用车辆

在 ARCADE 模式或 REAL 模式中，只要在冠军赛 CHAMPIONSHIP 里胜出，就能增加可以使用的车辆，而在每条赛道中都是有一架新车的。

HANG ON GP ’ 95

SATURN 第一个电单车游戏，可说是将名作《 HANG ON 》变成以多边形来表达，玩者可从 5 辆性能各有不同的电单车中选取其一，向合共有 3 条赛道的格林披治模式挑战。

● SEGA ENTERPRISES
● 95 年 10 月 27 日
● 5800 日元
● 1 人
● MEM 、轮盘
● 全年龄

隐藏车 & 最强战车

首先要在全部赛道取得胜利，看过爆机画面后重新再开始游戏，可以选择的车辆便会由 5 架增加至 10 架。接着，不论在什么赛道也好，只要能够

做出 29 秒以内的最快圈速，就可以在选车画面里选用能力最强的特别战车。

一开始便选择全部赛道

先进入 OPTION 画面，然后按 B 离开返回游戏模式选择画面，就在游标还停在 OPTION 一项时顺序按 R、R、L、R、R，便能一开始选择全部赛道。

耐力赛模式

当有车子在行走的 DEMO 画面中，顺序按↑、↓、→、←后同时按 X、Y 及 Z，便会有耐力赛模式 ENDURANCE MODE 的选项出现。

时间无限

在选择游戏模式的画面里，先把游标移到 T.T. 模式一项上，然后顺序按→、←、↑、↓、Z，那么在游戏中便会没有了时间限制。

F－1 LIVE INFORMTION

收录了铃鹿和蒙地卡罗等合共 6 条赛道的实名 F－1 赛车游戏，在赛事中会有知名的旁述员作现场报道，再加上由车内望出去的主观视点，令玩者好像在看电视直播一样。

- SEGA
- 95 年 11 月 2 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM、轮盘
- 全年龄

改变开始时的排位

在决定使用自动波或棍波时，只要输入附表的指令，就可改变开始时的排位。

指令	排位
按住 L、X、Y、Z 来按 START	第 1 位
按住 L、X、Y 来按 START	第 4 位
按住 L、X、Z 来按 START	第 7 位
按住 L、X 来按 START	第 10 位
按住 L、Y、Z 来按 START	第 13 位
按住 L、Y、Z 来按 START	第 16 位
按住 L、Y 来按 START	第 19 位
按住 L 来按 START	第 22 位

改变所跑的圈数

在决定赛道的画面中，只要输入下表的指令，就可改变所需要跑的圈数。

指令	圈数
按住 R、X、Y 来按 START	1 圈
按住 R、X、Z 来按 START	2 圈
按住 R、X 来按 START	3 圈
按住 R、Y、Z 来按 START	4 圈
按住 R、Y 来按 START	5 圈
按住 R、Z 来按 START	6 圈
按住 R 来按 START	7 圈
按住 R、X、Y、Z 来按 START	9 圈

使用 SUPER TYRRELL

首先要选择片山右京的跑车 TYRRELL 来使用，然后在决定使用自动波或棍波时按住 B 键来按 START，那么便可使用比 TYRRELL 强得多的 SUPER TYRRELL。

第三者视点

先选择 ORIGINAL 模式来玩，然后在赛车途中按暂停并顺序输入↓、↑合共 5 次，接着按住 X、Y、Z 来按 START，那么便会以第三者视点来继续游戏。

可听到转波声

在标题画面中，只要按住 L 及 R 来按 START，就可听到车子转波时的效果音。

岬KING THE SPIRITS

以实际的公路及迂迴曲折的山道为赛道的赛车游戏，画面全部都是用 3D 多边形制成的，而在 2P 对战时的上下/左右分割书画、两车相遇时画面会合二为一的设计相当有心思；可选择的车共有 6 款。

- ATLUS
- 95 年 11 月 10 日
- 5800 日元
- 2 人
- MEM、轮盘
- 全年龄

谜之车

首先在“KING BATTLE”模式中和 36 架车的赛车要全部胜出，然后不论难易度选择第 1 条赛道来进行游戏，那么便会在赛道途中的食店遇到一辆黑色的保时捷跑车，这时只要将车子撞向它就会变成那辆保时捷的模样。

使用两架新车

在选择跑车的画面中，如果把游标移到 TYPE F 的车子上，然后按住 L、R、Y 来按→，就能选用隐藏的 TYPE G 保时捷；这时假如按住 L、R、Y 来再按→，就可选用另一辆隐藏的货车。

在北姆加拿赛道作赛

在选择游戏模式的画面中，先把游标移到每一项上并按B键一次，然后选择 T.T. 模式，

接着按住 X 来决定所要跑的赛道，就能够在兹姆加拿赛道作赛。

详尽的时间报告

在 T.T. 模式中，不论设定全程总圈数是多少圈，只要在完成赛程后的重播画面中按暂停后按 X，就会出现通过所有分段点所需的时间及最快时间等资料。

特别的重播视点

在赛事结束后的 REPLAY 画面里，只要把游标移到 REAR 一栏上并按← 1 次，就可以驾驶者的视点来看重播片段，而如果按← 2 次则会变成车子左后方的视点。

改变天色

在对战模式中 T.T. 模式中，选择车子行驶方向时如果是按住 Y 来按 A 作决定，就会以没有云的青空来进行游戏；如果是按住 Z 来按 A 就会变成夜空；按住 L 及 B 来按 A 就会变成有云的青空；按住 R 及 B 来按 A 就会变成黄昏天色。

DEAD HEAT

3D 多边形飞车游戏一个，玩者可从 3 架超级跑车中选取其一，在 5 条不同的赛道里和敌人决胜负。除了要跑赢对手外，还要经受各种考验，成功与否则要看看你的本事了。本作操作手感较属一般，作为 RAC 游戏并不成功。

- PACK - VIDEO
- 95 年 12 月 15 日
- 6800 日元
- 2 人
- MEM

VIRTUA RACING SEGA SATURN

SEGA 在街机推出的一个 POLYGON 赛车游戏，在 S 相除了可作 2P 对战和 REPIAY 功能外，还有增加至 10 条的赛道与及 5 款不同的赛车，是一款不错 RAC 游戏。。

- TIME WARNER INTER ACTIVE
- 95 年 12 月 22 日
- 5800 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

秘密的签名

首先以格林披治模式 GRAND PRIX 来进行游戏，然后在签名时输入“ YXZ ”，接着同时按 A 、 B 、 C 及 START 作 RESET ，那么在重新启动游戏后便可在 ARCADE 模式中玩到格林披治模式里的 7 条 SS 版原创赛道；另外，在练习模式 PRACTISE 中，只要选择 DRONES 里的新增项目 FULL ARCADE ，便可和平时 ARCADE 模式一样有 16 架敌车出现。

黑夜驾驶

在选择游戏模式的画面中，只要按住 A 、 X 、 Y 和莱按 START ，选过赛道后就会以黑夜天色来进行游戏；如果输入同样秘技便会还原这效果。

把车子回转

在练习模式选择车子的画面，按住 L 或 R 便可。

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

移植自 SEGA AM3 研的业务用拉力赛车作品，改善了在《 DAYTONA USA 》时的爆山情况，不但将原版的 4 条赛道全部落齐，还加入了画面上下分割的二人对战模式。

- SEGA
- 95 年 12 月 29 日
- 5800 日元
- 2 人　　。
- MEM 、轮盘
- 全年龄

隐藏赛车 STRATOS

在选择游戏模式画面中，顺序按 Z 、 Y 、 Z 、 Y 、 X 后便可在 TIME ATTACK 模式使用隐藏的车 STRATOS 。另外，输入此秘技后在 ARCDADE 模式中，选择车子时只要将游标移到 CELICA MT 的左边或 DEL TA MT 的右边，也可使用到 STRATOS 。

隐藏赛道

在选择游戏模式的画面中，只要同时按 X 和 Y ，便可令全部游戏模式都增加隐藏的湖边赛道 LAKE SIDE COURSE 。

幽灵车 GHOST CAR

在 TIME ATTACK 模式选择所要跑的圈数时，把游标移到 3LAPS 一栏上并按住 X 、 Z 来

按 C，那么在游戏进行时画面上便会出现一架循着最佳路径来走的灰色幽灵车。

镜子赛道模式

在 ARCADE 模式里，只要在选择游戏画面模式时按住 Y 来按 C 作决定，便可在和平时左右相反的镜子赛道上进行游戏。另外，在 TIME ATTACK 模式中，决定所要跑的赛道时只要按住 Y 来按驰可进行镜子赛道模式。

加强车子性能

以 CHAMPIONSHIP 模式进行游戏，在选择赛车时只要按住 X 来按 C，便可大幅度增强车子的性能。

改变重播时的视点

在 REPLAY 时，只要按住 A 来按↑、↓、←、→、X、Y 或 Z，就能改变重播时的视点；另外，如果按住 Z 及↓来按 L、R 便可将画面作放大缩小。

与 STRATOS 竞赛

先在选择游戏模式时顺序输入 X、Y、Z、Y、X，然后选择 ARCADE 模式里的 PRACTISE 练习模式，只要在决定所走的赛道时按住 Z 来按 C，便可和 STRATOS 对战。

消除时间及车速显示。

在游戏开始前的选项画面中，只要按住 X 来按 A 作决定，然后按任何键来开始，那么在赛事进行时画面上的时间及车速显示便会消失。

超级战斗赛车
HI - OCTANE

由经典 SLG《神魔大战 POPULUS》作者开发的外国电脑赛车 GAME，玩者除了要控制那架浮游车在异常刁钻的赛道上飞驰外，还要向对你有威胁的敌车开火，感觉有些象 STG。

- EA VICTOR
- 96 年 4 月 28 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM、滑鼠
- 全年龄

ROAD RUSH

移植自 3DO 的著名摩托车赛车游戏，速度感极好。

- EA VICTOR
- 96 年 7 月 26 日
- 5800 日元
- 1 人

梦游美国 EDITION

比《梦游美国》多出了许多辆赛车，比赛时的感觉依然如故。

- SEGA
- 96 年 11 月
- 5800 日元
- 1 人

新作预报

街头赛车 DELEUX

画面及操作感均属一般的 RAC 游戏。

- UBI SOFT
- 96 年 12 月发售预定
- 价格未定
- 2 人

VR 竞艇

这是一款赛艇游戏，因为国内玩家对此项运动并不太感兴趣，所以本作销售情况也不好。其实，本作在画面上是下了一定功夫的，比赛的时候气氛渲染的也不错，有兴趣的玩家不妨一试。

- 日本物产
- 96 年 12 月发售预定
- 6800 日元
- 2 人

ZERO4CHAMP DOOZY — J

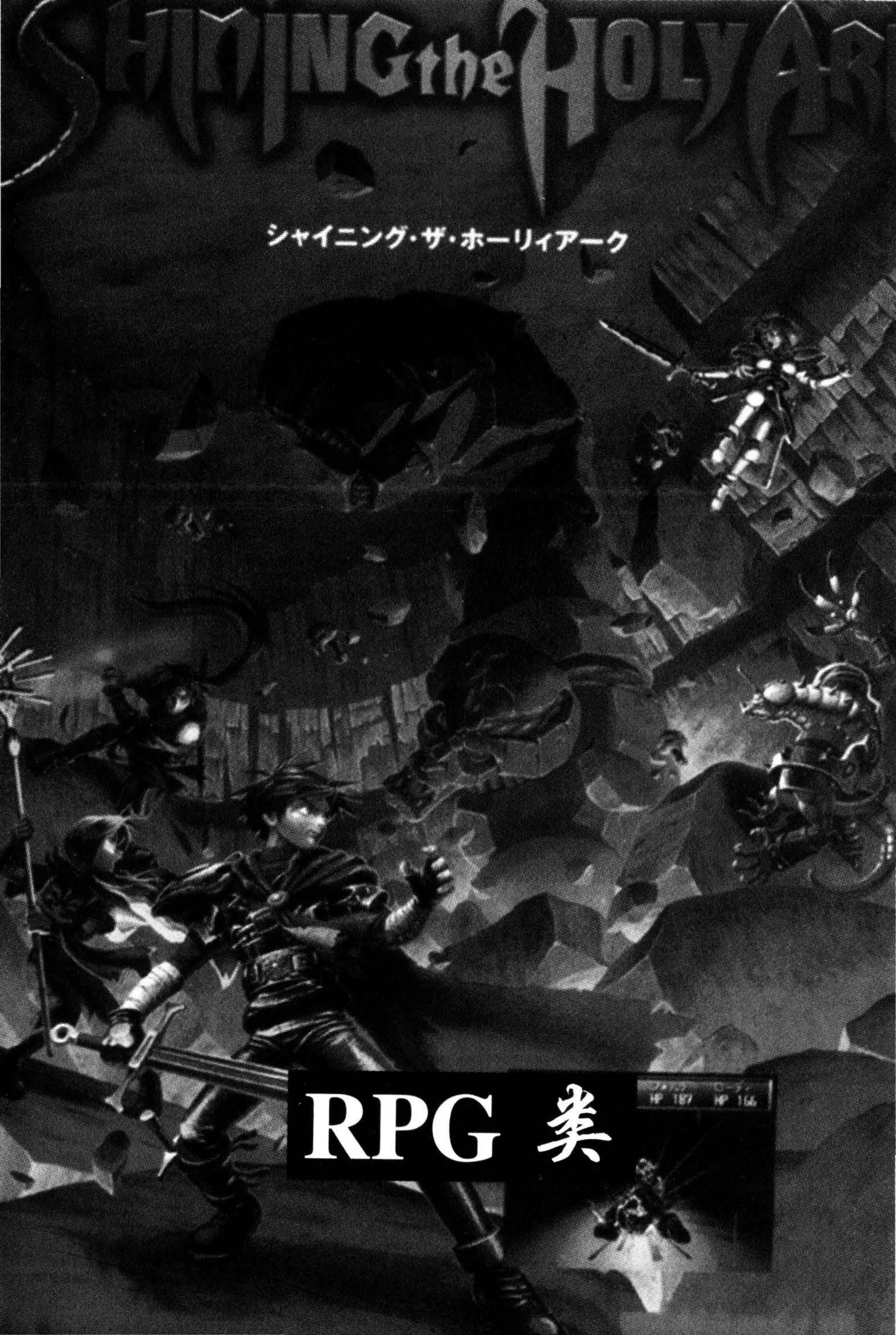
整体水平一般，可以不玩的 RAC 游戏。

- SOFTVISION INTETRNATIONAL
- 97 年发售预定
- 价格未定
- 2 人

越野电单车赛

喜爱摩托车赛车游戏的玩家可以期待这一款游戏的推出，相信其画面及操作感表现都会不错。

- SOFT VISION
- 97 年发售预定
- 价格未定
- 2 人


シャイニング・ザ・ホーリィアーク
RPG 美

BLUE SEED
~奇稻田秘录传~

改编《3×3EYES》作者高田裕三另一作品《碧奇魂》的RPG，游戏以《龙珠》RPG版的抽卡系统来进行战斗，再加上SS的原创内容及大量质素普通但多得很的动画片段，平凡中有点特别，因为高田裕三作美术设计所以也很受欢迎，看过《3×3只眼》的朋友肯定不会忘记这位漫画大师，预计本作还会推出序作。

- SEGA ENTERPRISES
- 95年6月30日
- 5800日元
- 1人
- MEM

取得红叶衣服

当游戏进入第9章后，先到国土管理室5楼去，接着到过浴室后返回食堂去，便会有一名隐藏老伯向主角打开一扇门，进入后便会发生小梅与樱的事件，最后便会取得可被草雉装备、能令攻击力及防御力上升1点的红叶衣服。

真·女神转生
恶魔召唤师

受注目程度不比DQ或FF系列差的SS版3D立体RPG《真·女神转生》终于在系列次世代机种首度登场版，玩者不但要经常和恶魔交涉使之成为同伴，更要不断尝试把这些仲魔混合成更强的恶魔，气氛令人不寒而栗。

- ATLUS
- 95年12月25日
- 6800日元
- 1人
- MEM
- 全年龄

空想科学世界
GULLIVER BOY

移植自TV动画的游戏，制作班底是有名的《天外魔境》之灵魂人物广井王子及动画家芦田丰雄。本游戏其实可算是PC－ENGINE版的强化，除了有更出色的配音及动画外，故事方面亦作出一些改动，但是动画素质还是略显粗糙。

● HUDSON
● 96 年 3 月 22 日
● 6800 日元
● 1 人
● MEM
● 全年龄

经验值 2 倍模式

在游戏完结前的最后一幕——班尼斯之街（ベニスの街）中，玩者假如到辛玛路可（サンマルコ）广场北面的建筑物，找一个猫形人谈话，当它向你部问题时，只要回答“是的”便可在爆机画面过后，返回标题画面选择重新开游戏，进行经验值 2 倍的模式。

取得 50 万枚金币

乘船到卡萨布兰加港（カサバランカ）以西 5 格的地方按 A 或 C 调查，便可发现 50 万枚金币的宝藏。

隐藏魔法“小鸡”

在露斯兰之村（ノースランド）右下方的屋里，调查书架便会发现到楼梯，从楼梯行便会发现一个收藏着“小鸡之球”的宝箱，继而学懂了除头目战外 100 %脱出率的逃走魔法“小鸡”。（小鸡在英语可解作胆小）

完成游戏所需时间

当爆机画面播放完毕时，只要按 X 便可看到完成游戏所需要的时间及日数。

巫术 VI & VII 完全版

收录了电脑 3D 迷宫 RPG 著名系列《巫术》的第 5 及第 7 集，游戏依然充满了中世纪感觉，而画面亦明显地比原作好。另外，由于这两集的系统是和头五集有很大分别的，因此可将这二合一版本当作另一个游戏来看待。

● DATA EAST
● 96 年 5 月 31 日
● 6800 日元
● 1 人
● MEM
● 全年龄

可取得无限宝物

在游戏进行时如果发现到宝箱，只要以“さわる”指令来打开它，就可令原本一被开启便会消失的宝箱保留下来，

不断重复便可获得里面的宝物无限次。

和平时不同的初期装备

在《巫术Ⅵ》里，如果有2名以上的妖精(FAIRY)被编在队伍中，那么在出发时便会第2个以后的妖精，会带着和平时不同的装备。

SWORD AND SORCERY

故事较为有趣的3DO人气RPG强化版，整个游戏都是以立体多边形来表示，除改良了画面及音效外，角色们由四块TEXTURE变成了真正的3D；主角露西莲是由名声优林原惠美负责配音。

- MICRO CABIN
- 96年5月31日
- 6800日元
- 1人
- MEM
- 全年龄

爆机后的迷你剧场

当完成游戏后，在ENDING画面完结并出现FIN字样时等待6至7分钟，接着便会撤换画面及出现只有对白、有关各人去向的迷你剧场。

亚鲁巴外传

读盘时间过长，虽然游戏分为两部但流程太短，魔法和攻击招术的设计也嫌一般。

- SUNSOFT
- 96年7月
- 5800日元
- 1人

银河之星 LUNA

移植自MD－CD版的著名RPG游戏，加入了大量动画片段，但总体水平就次世代而言并不高。

- 德间书店
- 96年10月
- 5800日元
- 1人

光明圣舟

光明系列的最新一作，依然是在迷宫中进行游戏，战斗时的必杀技和魔法制作的比较不错，但情节上比较单薄。

- SEGA
- 96年11月
- 5800日元
- 1人

敦煌传奇

基本上与PS版相同。

- PANDORA
- 96年12月20日
- 6800日元
- 1人

天空冒险

有永野护担任美术设计，游戏采用了崭新的系统，但有许多不成熟的地方，情节也显一般。

- ゲームスタジオ
- 96年12月20日
- 5800日元
- 1人

新作预报

天外魔境～第四默示录

这是由HUDSON公司为SS制作的，以前曾是PC机上的皇牌系列，SFC上推出过《天外魔境ZERO》，而NEO GEO则有该系列的FIG版本——《天外魔境真传》。这次SS将以RPG形式再现“天外魔境”的风采，仍然是广井王子监制，利用SS32位主机的性能加入了大量的动画，而且这些动画制作的比较细腻，可以说是SS上最出色的。另外，本作中的人物都由著名的声优担任配音，例如为主角配音的是关智一，为梦见配音的是樱井智。

- HUDSON
- 97年1月31日
- 6800日元
- 1人

GRANDIA

声称是可以与PS的《最终幻想Ⅶ》相媲美的RPG游戏，从目前公布的画面看，虽然完全以3D CG制作，效果也算比较好，但仍然缺乏震憾力。

情节上本作以主人公的冒险为主干，音效则是聘请了《侏罗纪公园》的制作者，相信应该不会令玩家失望。

SS的玩家可以期待它的推出，到时肯定会从中得到相当大的乐趣。

- GAME ARTS
- 97年发售预定
- 价格未定
- 1人

真说侍魂～武士道列传

以著名格斗游戏《侍魂》中的人物为角色，在度展现了那个令人神往的武士世界。

游戏将分为二部，即"邪天降临之章"和"妖花恸哭之章"，故事紧凑曲折，角色形象和性格突出，保证会令喜爱这一系列的玩家留连忘返。至于新的人物——疾风之铃音，不知会有怎样的表现。

- SNK
- 97年4月25日
- 5800日元
- 1人

魔法学园 LUNAR

"LUNAR"系列分别在MD－CD及SS上推出过，在广大玩家当中具有一定的影响。此次《魔法学园LUNAR》再次登场，相信那种丰富的情节和流畅的动画画面可以令玩家雀跃不已！在上一作SS版的《银河之星LUNAR》中，动画是采用小屏幕，不知在本作中会否改为全屏。

- GAME ARTS
- 97年发售预定
- 价格未定
- 1人

梦幻大地

目前，对于此游戏的情节还不甚明了，但就画面来讲具有一定的水平。在加之本作是由SEGA公司自己制作，所以应该是SS上又一RPG佳作。

- SEGA
- 97年发售预定
- 价格未定
- 1人

DRAGONS' HEAVEN

也是一款期待已久的作品，是延续著名美版冒险游戏名作的设定而制作的。以传说中的神话世界为舞台，展现了主角们惊心动魄的冒险生涯，情节及画面都比较好，相信大家在年内就可以玩到了。

- DATA EAST
- 97年发售预定
- 价格未定
- 1人

SLG 类



GOTHA

MULTI - ENDING(多结局)的战略游戏，以近未来的世界为时代背景，登场的机体全部均是用上 3D RINDIRING 所制成的 CG，再加上各个角度的不同视点，令游戏的迫力大增。

● SEGA ENTIRPRISES
● 95 年 1 月 27 日
● 6800 日元
● 1 人
● MEM
● 全年龄

无限横移

当轮到我方部队移动时，先按住 L 或 R 来按十字键，直到机动力剩下 5 分之 3 左右，成功的话便能以不减机动力的情况进行无限横移（L 是左移；R 是右移）。只要放开 L，R 或该部队行到画面边时便会自协停止。

提升舰载机的机动力

当空母的行动尚未终结时，只要把已进行攻击的舰载机调回空母去补给，就可回复舰载机的机动力再进行攻击。

读心术

先把星古篇、拿路马达篇和伊格亚斯篇全部完成，然后返回最初的一篇重头开始，就可看到角色对话时心中所想的事，增添很多乐趣。

三国志Ⅳ

光荣历史 SLG 系列《三国志》的第四集，相封上集今次的系统比较为复杂，登场的武将多达 450 名，而改良了的内政指令则更容易去掌握。

● 光荣
● 95 年 4 月 28 日
● 14800 日元
● 8 人
● MEN
● 全年龄

能力 BONUS 增加

在一般武将登录功能中，只要输入名字为“主人公”，就可获得 99 点的能力分配 BONUS。

卒业Ⅱ

和《卒业》玩法大同小异，玩者依然是清华高校的教师，不过相比起高城丽子，加藤

美夏和志村麻美那些形象鲜明的成功人物，今集的 5 名女主角好像差了不少似的，相信和并非出自竹井正树手笔有莫大关系，玩家们是否会喜欢呢？

- RINERHILL SOFT
- 95 年 8 月 11 日
- 6800 日元
- 1 人
- MEM

光荣赛马 EX

光荣最成功 SLG 系列之一，这一集《 EX 》是《 光荣赛马 》的次世代版，曾经在 3DO 和 SS 上推出过。游戏用上了大量的真人画面，而玩者需要不断寻觅超级良驹来争取各项大赛的胜利，未曾玩过以往版本的人可以一试，也许从此你就会喜欢上这类游戏，因为培养一向是充满乐趣的。

- 光荣
- 95 年 8 月 11 日
- 6800 日元
- 1 人
- MEM 、滑鼠
- 全年龄

模拟城市 2000

电脑界大人气 SLG《 SIM CITY 》的续篇，游戏背景改为近未来的世界，身为市长的玩者要利用手上的税金去因应居民的需要，在都市内进行各式各样的发展及建设，而 SS 版则增加了新的版图和不少原则要素，令玩时的投入感更大。

- SEGA ENTERPRISES
- 95 年 9 月 29 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

毋需输入密码

在 ARCADE 模式中以“ 青岛 ”以外的版图进行游戏，GAME OVER 后重新再开始，在地图画面中按 START 便能无需输入密码也可选关，这样便可使游戏的难度降低许多。

玩老虎机

选择“ ギヤンル公认 ”，只要把游标移到海上会所的风帆上按 L，这样便可以玩到老虎机的游戏了。

击毁直升机

在游戏中选取!!!取走损坏部分/除去!!!(取ソ坏し/除去)功能的图示，然后把游标移到直升机上按住A，便可把它击毁。

信长之野望.天翔记

这是家庭游戏机版本，光荣历史SLG系列《信长之野望》的第五集(全国版、战国群雄传、武将风云录、霸王传、天翔记)。相比上集，在故事模式可以选择的剧本多至5个，史实事件则大增为27项。

- 光荣
- 95年9月29日
- 9800日元
- 1人
- MEM
- 全年龄

隐藏故事剧本模式

在选择故事剧本的画面中，只要按住L、R来按X及Z，就可选到隐藏的故事剧本“本能寺之变”，可以从中了解到更多的关于当时历史事件的情报，这是许多玩家的希望。

梦工厂2

以电脑版大HIT的同名育成SLG为蓝本，经过修订部分内容、强化画质及加设了声优，和2DO版一样的升版本。游戏方面，玩者要在8年内封由天神赐予的养女进行各种教育，令她最终能和王子结婚，当然参数的不同会导致她有各种结局。

- MICRO CABIN
- 95年10月27日
- 7800日元
- 1人
- MEM
- 全年龄

惑星开发者

对人迹罕至的惑星进行开发的动作SLG，玩者利用材料系、建筑系或邪魔系3种机械人，跟敌方队伍斗快完成建筑工程，胜出便轮到下一星球。

- ALTRON
- 95年11月3日
- 5800日元
- 2人
- MEM

结 婚

以《卒业》和《卒业 M》里人物成长后的婚姻大事为题材的 SLG，玩者需要透过不同的课程等去提升自己的能力，不过由于角色并非由原人设竹井正树设计，因此他们不像以前那么般讨好。

- ALTRON
- 95 年 12 月 15 日
- 6800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

无限次出粮

先将出粮的日子（给料日）定为 25 日，接着在确认已经出粮后（25 日）便要 SAVE 起来，此时如果 LOAD 回刚才 25 日的 DATA，就会发觉又再一次出粮，只要不断重复便能增加大量金钱。

QUOVADIS

由《超时空要塞》的著名漫画大师美树本晴彦担当人设的太空科幻战略型 SLG，不过话虽如此，《QUOVADIS》看来似一支故事情节丰富的 AVG 多过 SLG，还有很多著名声优押阵，相信一定可以满足喜欢剧情的玩家。

- GLAMS
- 1995 年 12 月 21 日
- 6800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

主题公园

《SIMCITY》的公园版，为了要把名下的公园搞得有声有色，玩者需要搅尽脑汁来将公园粉饰，变成一间拥有旋转木马与过山车等设备的有规模超级公园。

- EAVICTOR
- 95 年 12 月 22 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

买入谜之土地

当游戏进行到每个月一次的收支结算日时，先把手上的公园卖掉，然后在土地购入画

面连按C键，那么便能以不花一分一毫的情况下买入名为“没有”的土地，在这里除了通货膨涨率及利息是0外，所有到来的客人都是非常富有的。

经营示范画面的公园

在选择游戏模式时，只要把游标到!!!开始新游戏!!!一栏上，并且同时按A、X、Y，便可以示范画面的公园来进行游戏。

哥斯拉 列岛震撼

故事取材自电影《哥斯拉VS破灭兽》的游戏。玩者主要以战术使怪兽们互相鬼打鬼，跟着玩者便来一个渔翁得利，完成十版之后便以成绩来决定不同的爆机画面。

- SEGA
- 95年12月22日
- 5800日元
- 1人
- MEM、滑鼠
- 全年龄

选关

在标题画面里，顺序按↑、↓、←、→、A、B、A、B、X、Y及Z，便可在故事模式和地图模式中选关。

哥斯拉跳舞

当作战失败而GAME OVER时，只要等待1分钟便可看见哥斯拉正在跳舞。

QIZARD ' S HARMONY

一只以培育魔法师为目标的的育成SLG，玩法是《心跳回忆》加上《卒业》。游戏元素极为丰富，大大小小会发生的事件数目达300件以上，总登场人物为16人，而要追求到10名女角其中一人亦非难事。

- ARC SYSTEM WORKS
- 95年12月29日
- 4900日元
- 1人
- MEM、滑鼠
- 全年龄

学生会长事件

只要发生过全部3次与学生会长（生徒会长）会面的随机事件：6月至9月的休息日往魔法公会去，以及10月至3月的休息日往普通学科去，那么在毕业派对时便会有和学生会

长的事个发生。

结识吸血鬼娜美嘉

要结识娜美嘉（ラミカ），首要条件是必须有珍妮（ジヤネット），丝迪娜（システイナ）或尼治（レジー）其中一人为学生。在霜森之月实行“听取传闻”（うわさ）指令，就会有由狄鲁前辈（セシル先辈）所说在疗养院中有一名失忆少女的情报。这时要先储存进度，然后选择“离开”指令往疗养院去，能够令到她恢复记忆就算成功，假若失败的话便要读取进度再来。这样一来虽然会令全员对你的好感度减少，可是能够结识到娜美嘉。

西斯露的隐藏事件

首先令与西斯露（セシル）的相性到达最高值，并且要和其他女孩子的相性变得很差，那么在冬季合宿时只要去浸温泉，就会碰到西斯露。

浮标巨大化

当游标模样的弥次郎出现在画面上时，只要按 Z 键便能把这浮标放大。

日本足球联赛 创造职业球会

这是一只以创造及经营球会为目标的模拟游戏，玩者需要进行买卖球员、找寻赞助商及与建球场等各项事情，目标当然是成为 J 联赛中的最强球会。

- SEGA
- 96 年 2 月 23 日
- 6800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

无限金钱秘技

先符合以下 3 个条件：(1) 已设立了青年军；(2) 球会总球员数目到在上限 16 人；(3) 球队中正有人被派到海外留学。接着，在年初要决定选录新球员入队时，必需选一名来自青年军的人，这样秘书便要你先将某些球员转会以腾出空位，玩者只要将那位留学海外的球员转会，就会发现不知为何资金会增加至数十亿甚至是超过一千亿。以这种状态进行游戏会是什么样的感觉呢？

一开始便获得 30 亿日元

在游戏开始输入名字时只要输入“￥世の中ゼニや！$”，那么便可以 30 亿日元来进行游戏，比原本多出了 10 亿哩。

整容模式

在日常指令画面中，先把游标移到“记录·设定)一栏，然后顺序输入←、→、→，再按住 Y 和 Z 来按 A，就可进入替球员改变面貌的 FACE MAKER 整容模式。

爆机画面

在游戏开始时只要输入名字为“スタッフみたい。☆”，就可立即看到爆机画面。

改变办公室视点

在日常的办公室画面中，如果按 X 、Y 或 Z 便能改变视点。

GOTHA2·天空之骑士

拥有独特世界观的近未来 SF 战略游戏，故事舞台和前作相同，以浮游大陆一带的反乱军战事为主。今次除简化了游戏的基本系统令操作更为便利外，画面大幅度的强化后使得《GOTHA2》广受欢迎。

- 光荣
- 96 年 3 月 1 日
- 6800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

THE TOWER

移植自个人电脑游戏，可说是《SIM CITY》的大厦版，而 SS 版原创及改善的地方令游戏更为出色。玩者是一幢大厦的业主，为了要将这大楼的规模扩大，必需要好好地运用手上的资金，最终令它成为 80 层高的摩天大厦。

- OPENBOOK
- 96 年 3 月 1 日
- 6800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

4 亿资金开始游戏

先选择重新开始游戏，然后在什么都未建造的情况下，按住 R 来顺序按 Z、Y、X、Z、Y、X，就可将基本资金

由 2 亿元增加至 4 亿元。

棚架大堂

先选择重新开始游戏，然后在什么都未建造的情况下，顺序按 X、Y、Z、X、Y、Z 及 R，就会出现和平时不同的棚架式大堂（即没有任何外墙）。

不断收取广告费

先在大楼外面设置 TOWER VISION 大萤幕电视，然后在收取广告费后把 DATA 储存起来，并选择“不继续游戏”，接着回到游戏选项画面选择“继续上次的游戏”，那么便发现在没有播放广告的情况下仍能收取广告费，重覆操作便可储起一大笔钱。

THE HORDE

为了要将村子开拓及把入侵怪兽打败的 SLG，玩者要同时进行把村庄建造的“都市育成模式”及利用国王赐予的圣剑在 50 年内将大食饿鬼 HORDE 消灭的“战斗模式”，可以说是将建设和冒险融为一体，玩起来非常有乐趣。

● BMG VICTOR
● 96 年 3 月 8 日
● 5800 日元
● 1 人
● MEM
● 全年龄

光荣赛马 2

与上作比较《WP2》的确改善了原有的不足，除大幅度增加了常规赛事到二千余场外，新加的海外远征亦比超任版为多，可说是育马 SLG 最高峰作品之一；唯一缺点就是和 PS 版一样，登场马匹数目不够多。

● 光荣
● 96 年 3 月 22 日
● 9800 日元
● 1 人
● MEM
● 全年龄

增加对战赛事数目

在对战模式中，先选择“赛程选择”一栏，然后按住→来按 R，就会出现其余 106 场原本不能选择的赛事。

增加马主友好度

除了在马场内遇到其他马

主能增加友好度外，在平日拜访他们亦能将友好度提升。

各式各样话题

不论在哪个赛马场，只要在赛马日时到马场的沙圈去，把游标移到“马主指令”上并按L或R，就会出现一对男妇在说着各式各样的话题。

大航空时代96

玩者要与其余三间航空公司竞争，为目标在22个国家设立航线、每年350万乘客而努力。除了开设航一外，玩者还可以兼营酒店、股票等投资。

- 光荣
- 96年3月22日
- 8800日元
- 1人
- MEM
- 全年龄

宇宙女皇

超任的恋爱模拟游戏《宇宙女皇》经过一轮包装后推出的次世代版本，女主角要借助9名守护圣的力量令子民繁荣起来，以成为惑星的女王为最终目标。

- 光荣
- 96年3月29日
- 7800日元
- 1人
- MEM
- 全年龄

假斯占卜

当在土曜日到占卜馆去，原本休息的馆主会替主角所喜欢的人占卜。

建议约会场所

在日曜日时到圣殿去，当迪亚问你有没有打算和其他人约会时要答“有”，然后告诉她将要会面的守护圣是谁，那么迪亚便会提议你邀请这名守护圣去何地方。

信长之野望 RETURNS

移植自WINDOWS版的同名游戏，基本系统和初代《信长之野望》没有分别，除所有登场角色都是以多边形来绘制外，改善了的游戏执行速度及画面色数是这个REMAKE作品的特点，对日本战国时期的历史状况本作作出了比较完善的体现，值得一玩。

- 光荣
- 96年3月29日
- 5800日元
- 1人
- MEM
- 全年龄

诞生S

游戏本身与同是HEAD-ROOM的《卒业》一样，是由竹井正树担任人物设设的育成SLG。今回玩者身为一间规模细小经理人公司的经理人，要在有限的资源内，以2年时间来将新人选拔赛中成绩最差的3人训练成偶像。

- NEC INTERCHANNEL
- 96年6月28日
- 6800日元
- 1人
- MEM

升龙三国演义

系统上没有特殊之处。

- MIAGINEER
- 96年7月19日
- 6800日元
- 1人

樱花大战

非常独特的系统吸引了许多玩家，人物形象设计非常优秀，美中不足的方面就是战斗比较容易。因为该游戏中有大量的日文对白，所以许多玩家不能玩全理解其中的内容，但是因为各个角色表情生动而且美工水平较高再加之著名声优的配音，仍能够令玩者体会那种愉快的气氛。

游戏中的主题歌由为樱花配音的横山智佐演唱，片头和过场动画也都极为出色。

- SEGA
- 96年9月27日
- 6800日元
- 1人

梦幻模拟战Ⅲ

期待已久的模拟游戏，人物设计非常好，但即时战斗的系统令人比较厌烦。

整个游戏的难度偏低，基本上转职成为飞兵后便少有对手了。另外游戏中的秘技更使得这款著名SLG游戏变得简单易常。原先声称非常出色的片头动画，实

际上却非常粗糙。

- NCS
- 96年9月27日
- 6200日元
- 1人

选版

当大家完成了 SCRNARIO – 25后，在LOAD画面（必须是进入了游戏后的LOAD画面）顺序按→、X、←、Y、A，那便能进入选版画面，大除除了可用现有的LV重玩以往各版外，更能进入难易度超高的第5隐藏版。

货品一应俱全的隐藏商店

在选了商店的指令后，若是你在选择购入，售出的画面中顺序输入Y、A、↓、X、B后，听到特别的声响便代表你已成功进入隐藏商店，这时只要你照平常的进入商品一看，便会发现商品的种类和平常有很大的不同，游戏中所有的武器、防具甚至转职、升级的道具都可在这里购入，只是同样要付钱购买，而且一分钱，一分货，资金少一些也不可。

令MP不会减少

首先你要在人物配置画面时替想使用这秘技的物装备宝珠(オープ)或是天使指环(エンジェルリング）这些可提高MP上限的道具，跟着到正式战斗时，将这位人物的MP使用至他原有MP的一半（若使用天使指环则需降至10以下），最后只要将那件导致MP增加的道具除下，那么该人物的MP便会增至99，而且即使再使用魔法亦不会减少MP值，换言之即是可无限制地使用魔法了。

音乐测试

只要大家在标题画面中顺序按Z、A、Y、←、X、→、C，那么便能进入音乐测试画面，欣赏游戏中各种BGM，音效甚至是战斗时的惨叫声。

无限金钱

首先，你要进入游戏，在版面开始前的部队配置画面中，以装备的指令将所有人物身上的道具一件不留地解除，跟着是到商店画面中选择售卖的项目，用十字键将可售出的道

具一览表移到最后一页，跟着是从最后一件物品开始出售，这样道具是会一件一件减少的，但当你就这样售卖至这一页(最后一页)的最上方那一件道具时，游标会跳至道具售出这个平常不会到的位置，而且可继续售卖一些不存在的棒，每支的卖价更竟然达四十万以上！以这种方法不断售卖，很快便能将资金的总额上升至9999999，虽然再按下去亦看不见金额再增加，但其实是有计算起来的。

这秘技由于有其中一个先决条件是解除所有人物身上的装备，所以在游戏后期的某些版面中，因为会有一些队员成为了NPC(如隐藏版面4的艾马尼或35、36版中主角的爱人)，这些人物的装备是不能解除的，所以若真的想在这些版面中有大量资金使用，便要在之前的版面预先使用这秘技了。

顺带一提，这秘技实际上是可在第1版便马上开始使用的，方法是在购物画面中选购一大堆平价物品，务求令道具的总数会令道具一览的表示画面出现第二页，这样便可达到秘技的要求而可开始使用。

武丰赛马模拟游戏

以培养赛马为主线的模拟游戏。

- JALECO
- 96年9月27日
- 6800日元
- 1人

三国志V

系统上比以往各代都要优秀，尤其是战斗系统制作的相当有水准，而且人物形象设计也比较不错。

- 光荣
- 96年9月下旬
- 9800日元
- 1人

传说之战

移植自SFC版，战斗画面有所加强。

- RIVERHILL SOFT
- 96年10月4日
- 5800日元
- 1人

怪兽之王

战斗画面还可以接受，但是频繁的回合让人时常有放弃的感觉。

● 东芝EMI
● 96年10月7日
● 5800日元
● 1人

风水先生

虽属SLG游戏，但是其构成要素却并不明显。

● HAMLET
● 96年11月15日
● 5800日元
● 1人

AQUAZONE OPTION DISC VOL1、2、3、4、5

由SEGA本公司制作的SLG游戏，水平一般。

● SEGA
● 96年11月22日
● 2000日元
● 1人

银河英雄传说

系统上比较复杂，上手不易，战斗画面制作的也较一般。

● 德间书店
● 96年12月6日
● 5800日元
● 1人

皇龙三国演义

与PS版相同。

● XING
● 96年12月6日
● 5800日元
● 1人

银河少女警察2086

人物设计很讨好，但基本上没有动画，游戏流程也属一般，玩起来兴趣不大。

● IMAGINEER
● 96年12月13日
● 5800日元
● 1人

皇家骑士团2

完全移植SFC版，缺点是读盘时间过长。内容仍然是以复杂的政治斗争为舞台，多分枝多情节，结尾也有所不同。

● RIVERHILL SOFT
● 96年12月13日
● 5800日元
● 1人

大地女神

这是一款具有一定难度的模拟游戏，战斗时需要考虑到各方面的因素，模拟性质比较全面，缺点是人物设计较差。

- SEGA
- 96 年 12 月 27 日
- 5800 日元
- 1 人

新作预报

大江户文艺复兴运动

是一款展现日本文化的模拟游戏，玩者可以通过它了解日本的历史和文化。

- PACK IN VIDEO
- 发售日未定
- 价格未定
- 1 人

怪物之王～黄昏的指轮

以幻想时代为背景，在神话大陆展开的模拟游戏，各种模拟要素都具备了。

- SYSTEM SOFT
- 发售日未定
- 价格未定
- 1 人

惑行强袭

由美树本晴彦担任美术设计，以未来时代为背景展开有模拟游戏。本作在进行过程中穿插了许多素质颇高的动画，战斗则采用即时系统，令紧张感大增。

- GLAMS
- 97 年 3 月预定
- 6800 日元
- 1 人

WARA WARS 激斗！大军团战争

首款以数千人的大军团进行战斗的模拟游戏，玩者要以制霸整个大陆为目标，率领手下的军队与敌人进行一场场超大规模的战争。

游戏中不仅在战斗时充满了 SLG 的乐趣，而且玩者还要培育自己的角色，训练它具备各方面的能力。此外，阵形也是致胜的关键之一。

- 翔泳社
- 97 年 3 月预定
- 价格未定
- 1 人

天使女皇 SPECIAL2

自从前作登场至今有一年多了，受期待的第 2 作终于公布推出。依然是以美丽的少女为主角，为了成为宇宙女皇而努力学习各种知识，同时还要和 9 位守护圣搞好关系，以获得他们的支持。

本作中也加入了恋爱的要素，通过与对方的问答会影响其对你的好感度，这也使得这款 SLG 游戏充满了多方面的乐趣。值得一提的是，本作中的静止画面和动画都有相当高的素质，生动非常。

- 光荣
- 97 年 4 月 4 日
- 7800 日元
- 1 人

模拟动物园

有许多玩家对这种建设模拟游戏非常感兴趣，或许是因为此类游戏可以给人相当大的成就感。事实上也正是如此，看着自己一手建设起来的建筑，心中的喜悦确实是言语所难以形容的。

本作是以建设动物园为目标，玩者所扮演的是动物园园长。你要将一个小小的公园发展成为世界第一的动物园，在这个过程中要付出极大的努力，不仅要饲养各种动物，还要规划好公园的各种配套设施。想要尝试一下管理乐趣的玩家不防试一试这款游戏。

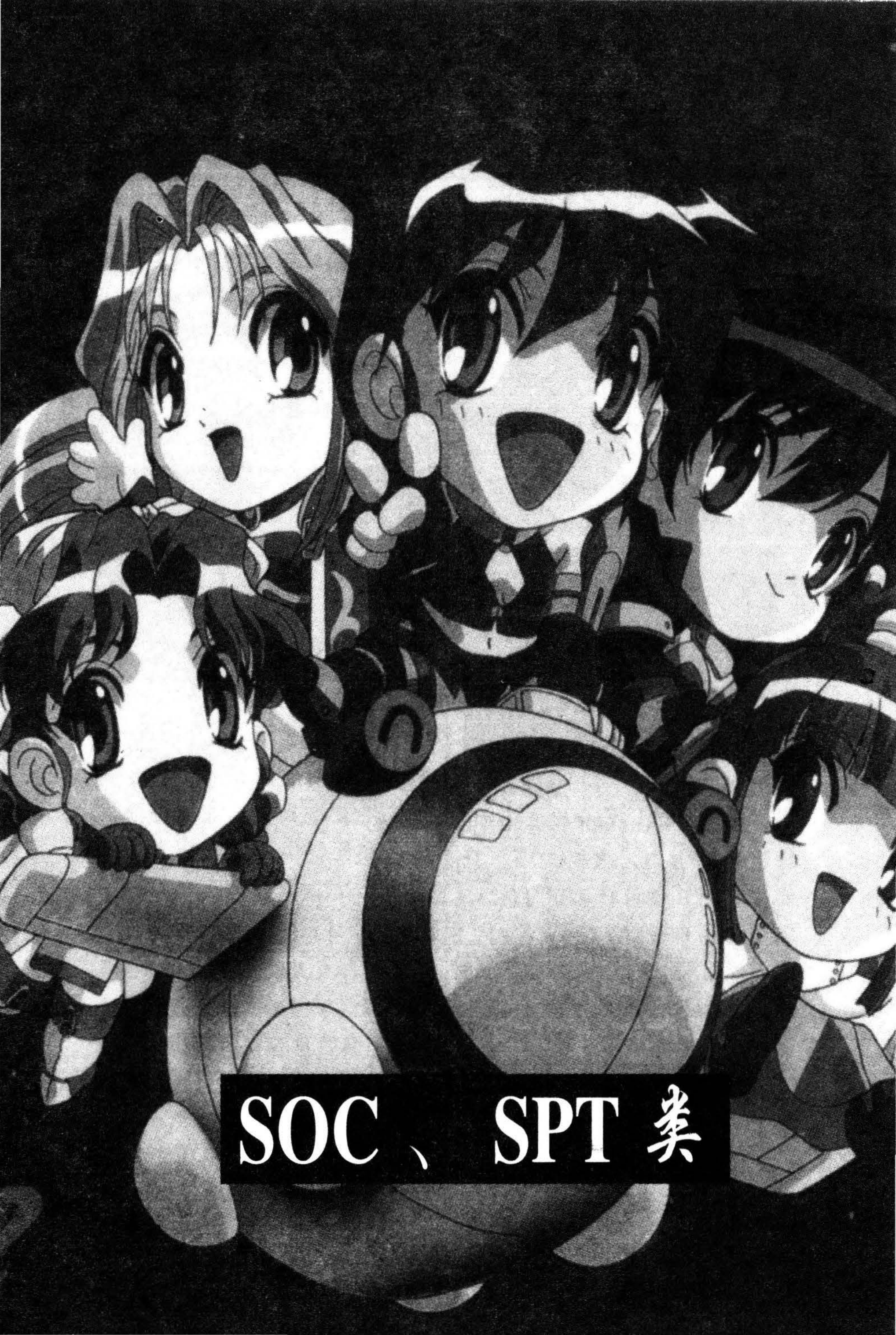
- SOFTBANK
- 97 年 2 月 7 日
- 5800 日元
- 1 人

三国志 RETURNS

这是元祖《三国志》的复刻版，经过十年后再度重玩这款游戏不知会给玩者带来怎样的感觉。

此次重温一下“三国系列”的发展，看一看这一名作的发展过程恐怕也正是许多玩家所希望的。另外，游戏中加入了新元素，但愿你会喜欢。

- 光荣
- 97 年 1 月 31 日
- 6800 日元
- 1 人



SOC、SPT类

VICTORY GOAL

SATURN 第一个足球游戏，整个游戏是用 3D 多边形制成的，12 队合共 192 名球员的资料是以 1994 年度 J - LEAGUE 第二循环的数据为准，而可以 4 人同时进行游戏是此 GAME 的魅力，喜欢足球的玩家肯定会对此款游戏非常感兴趣。

● SEGA ENTERPRISES
● 95 年 1 月 20 日
● 6800 日元
● 4 人
● MEM 、 MULTI - TAP
● 全年龄

移动守门员

在 SUPER STAR PK MODE 超级球星十二码战模式中，只要按 L 、 R 便可移动守门员。

主观视点 REPLAY

当此赛进行播放 REPLAY 片段时，只要按住 Y 便会以主观视点来播放重播片段。

SEGA INTERNATIONAL VICTORY GOAL

多边形足球游戏《 VICTORY GOAL 》的世界球队版本，游戏的基本系统像多个不同视点并没有改变，玩者可在 12 队世界强豪中，选取一队进行世界联盟赛。

从画面上看比较细腻，操作手感也较为流畅。

● SEGA ENTERPRISES
● 95 年 10 月 27 日
● 4800 日元
● 4 人
● MEM 、 MULTI - TAP
● 全年龄

改变声音

不论在哪个模式，当比赛前出现旗帜的画面时，只要一直按住 L 和 R 直到选项画面，那么在比赛中的声音便会全部变成光吉猛修的声音。

HAT TRICK HERO S

源自《 HAT TRICK HERO ' 93 》及《 ' 94 》的街机同名改良版，角色动作相当流畅，再加上每队均有的皇牌球员模式和必杀射球令这游戏更为出色；玩者可选择街机模式、单场作赛、PK 战及世界杯模式。

● TAITO
● 95 年 12 月 8 日
● 5800 日元
● 4 人
● MULTI - TAP
● 全年龄

使用最强球队

首先要选择 ARCADE 以外的模式来玩，然后在选择球队时按住 L、R 来按 START，就可使用能力超高的 MAX 队。

可使用 99 个 UNITS

不论以什么模式进行游戏，在选择皇牌球员时只要按住 L、R 来决定，在比赛中便可使用 99 个 UNITS。

FIFA 足球 96

电脑名 GAME 之一，除了细致的人物动作外，真实现役的世界球队和球员亦成了其卖点之一，而在国际模式中还设有香港代表队。

● EAV
● 96 年 3 月 15 日
● 5800 日元
● 6 人
● MEM、MULTI - TAP
● 全年龄

VICTORY GOAL '96

根据新赛制加入了两队新球队，而联赛的场数亦由上季的双循环 52 场改为现时的单循环 30 场。SEGA 今次还采用了 MOTION CAPTURE 的技术，令游戏内球员的动作更为自然及流畅。

● SEGA
● 96 年 3 月 29 日
●● 5800 日元● 4 人
● MEM、MULTI - TAP
● 全年龄

改变制服颜色

先选择 SUPERSTAR GAME 超级明星赛模式，然后在柄队代表旗帜出现时按住 L、R、Y 来按 A 或 C，这样的话 1P 与 2P 的球员便会穿着守门员和球证的制服出场。

听到吉光猛修的声音

不论在任何游戏模式，只要在 GAME SETUP 比赛设定画面中按住 L 和 R，就可听到《VIRTUA FIGHTER CG 集》、《DAYTONA USA》等 SEGA 游戏主题[illegible]的声

PEBBLE BEACH

音，取代了原本的实况旁述。

改变电视的画面

不论在任何游戏模式，只要玩者是在主场胜出，在比赛结束后按住 L、Z 便可看到一名老爷爷的模样。另外，如果玩者是在作客胜出，在比赛结束后按住 R、X 便可看到现场旁述员金子胜彦与木村和司的样子。

球证的独特发型

首先在 OPTION 里设定犯规和黄牌/红牌为 ON，然后以 PK 战外的模式进行游戏，接着从画面出现双方球队旗帜，到比赛开始时一直按住 L、R 来按 X 开始游戏，那么在比赛中犯规并取得黄牌/红牌时，便会看到球证的独特发型。

真实足球

因为制作公司的关系，所以此款足球游戏并不是很成功，画面及操作感都一般。

- NAXAT
- 96 年 9 月 27 日
- 5800 日元
- 2 人

GOLF LINKS

由著名高尔夫球游戏生产商 T & E SOFT 作监修的球游戏，收录了美国 PEBBLE PEACH GOLF LINKS 公赛的 18 个球洞，加上实写扫描的球手动作与临场感十足的效果音，相当富有吸引力。

- SEGA ENTERPRISES
- 95 年 2 月 24 日
- 8800 日元
- 4 人
- MEM
- 全年龄

SIDE POCKET 2

人气桌球游戏《SIDE POCKET》的续篇，以实写影像制成的美式桌球游戏，除了故事模式加插了很多片段外，全个游戏共有 5 种不同模式可供选择，内容相当丰富，喜欢此类游戏的玩家一定会购买的。

- DATAEAST
- 95 年 3 月 31 日
- 6800 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

完全中继职业棒球 GREA TEST NINE

全部球员用上实写扫描及以多边形来表达的棒球游戏，收录了1994年日本棒球机构两大比赛的实有数据，而可以自由组队是本游戏的特色。

- SEGA ENTERPRISES
- 95年5月26日
- 5800日元
- 2人
- MEM
- 全年龄

能力大大提高

选择PENNANT RACE模式以外的任何模式，在出场球员决定画面中把浮标移到EXIT上，然后按住X、Y、Z来按A、C，就可将全体球员的肩力、速度、巧打力、长打力和投手的体力、球质重力提升至最大值。

使用隐藏球队

在OPEN GAME模式中，选择完游戏模式后在选择球队画面按住L、R、↓，就会出现2队以随机集合12队球员的隐藏队伍ULTIMATE和PERFECT。

立刻可看球员的样貌

在OPEN GAME模式中，先选择对战的两队球队，然后在画面两端出现 队徽时按住L、R及Y，就能看到队中球员的样貌。

投手与野手位置交换

在我方攻击时，先把投手换出，然后在攻击结束时将他和打击顺序第1的野手交换位置，那么这名新投手（野手）便会拥有刚才投手的能力而不改其打击力。

真实排球

全多边形的次世代排球游戏，玩者可选择多个视点来进行游戏，比较适合初心者玩，而利用输入指令来使出各种技巧是本游戏的特色。

- IMAGINEER
- 95年7月21日
- 7800日元
- 2人
- MEM
- 全年龄

全体女性登场

在选择游戏模式的画面中

，只要顺序按X七次、Y一次及Z十二次，在比赛进行时全部队员都会变成女性。

球员动作测试模式

在选择游戏模式的画面中，按X三次、Y八次及Z十一次后选择TECHNICAL TIME攻能，就会进入测试球员动作模式的画面去，以A或C来改变想看模式的代表数字，B是决定观看。

多边形测试模式

在选择游戏模式的画面中，顺序按X十三次、Y十五次及Z二十次后选择VOLLEY BALL GUIDE一栏，画面上就会出现多边形女性角色，此时可用B或C来移动它。

立刻看到制作人员名单

在选择游戏模式的画面中，顺序按X五次、Y十四次及Z四次后选择PLAYING MANUAL模式，就可看到制作人员的名单。

比赛立刻终结

不论在任何游戏模式，只要在比赛进行时按暂停，然后按住X、Y、Z来解除暂停，就会立刻终结比赛。

回转国旗

在选择球队或猜拳时，只要同时按START及十字键，国旗便会依着所按的方向来回转。

实况POWER FULL 职业棒球’95开幕版

移植自PS的同名游戏，基本系统并没有改变，追加了1995年职业球季的选手资料以及超任版备受好评的集宿模式及击球路线锻炼等。

- KONAMI
- 95年7月28日
- 5800日元
- 2人
- MEM
- 全年龄

SLAM DUNK – I Love Basketball

人气篮球动漫画《男儿当入樽》次世代机种第一作，采用了全动作的纵向视点，除视点外游戏有点像横向的MEGA DRIVE版玩法。故事本身由主

角，篮板王樱木花道的初登场对陵南高校战开始，直到神奈川预选赛四强时再战陵南。

● BANDAI
● 95 年 8 月 11 日
● 6800 日元
● 2 人
● MEM
● 全年龄

选择相同球员

在对战模式中，选择球队时先把 1P 的游标移到梦幻组合上，然后按住 L 和 R 来顺序按 X、Z，如果出现效果音便算成功，此时 1P 及 2P 均可选择五名相同的球员来使用。

改变樱木的发型

先选择湘北或梦幻组合来玩，然后在选择球员时把游标移到樱木上，按 L 或 R 便可改变其发型。

增加选项

在“问答 CORNER ”一栏里，先选择询问问题画面，然后按住 X 、Y 、Z 来按 START，那么在“问答 CORNER ”便会追加 7 张新画面，而在“声音 CORNER ”中也同样会追加电话留言。

火焰摔角外传
火焰风暴

HUMAN 超任摔角游戏《火焰摔角》的 SS 强化版本，登场角色共有 8 名，较为特别的地方是要输入指令的必杀技及设定了一发逆转的超必杀技，相当像格斗游戏。

● HUMAN
● 95 年 8 月 25 日
● 6800 日元
● 2 人
● 全年龄

使用最终头目

在选择角色时，先把游标移到豪·锐龙上，然后同时←、B、L、R，就可使用头目 LUD WIG；其超必杀技是当体力只剩下 1／4 时，顺序按↑、↓、↑、↓＋A＋B 便可使出。

无限续关

在 OPTION 画面中，先把游标移到 CONTINUE 一栏，然后按住 X 、Y 、Z 来改变设定

，那么续关次数便会变成∞，进行游戏后便可无限续关。

改变摔角手的名称

不论在哪一个游戏模式，只要在比赛开始时一直按住 L 及 R，那么摔角手的名称便会变为 KABUNOKO。

观战模式

在 ELIMINATION 模式中，当对战角色画面出现时，只要按住 X、Y、Z 直到比赛开始，游戏就会变成由电脑互打的以战模式。

立刻出现爆机画面

在循回赛模式里，只要在比赛进行时按暂停，然后顺序输入↑、B、A、C、A、↓、B、A、C、及 A 合共两次，画面就会撤换到爆机画面去。

MASTERS 遥远的 AUGUSTA3

以世界 4 大高尔夫球锦标 MASTERS 为题材的 GOLF GAME，玩者为了要取得制霸这项大赛的参加资格而由预选赛起开始玩。整个球场是以多边形制成的，而各个球洞都有实写画面作详细介绍。

- T & E SOFT
- 95 年 9 月 22 日
- 5800 日元
- 4 人
- MEM 、 MULTI － TAP
- 全年龄

观察画面模式

开启电源直至 SEGA 的标志出现之时，同时按住→、X、便会撤换到观察画面模式，此时可用十字键来选定项目及改变画面大小，然后按 A 或 C 来观看。另外，如果选择 CADIE MESSAGE 的话，便可用十字键来设定 CADIE 画面及对白，再以 A 或 C 来决定听取；L 或 R 是改变背景颜色。

KING OF BOXING

玩者可培育自创的拳手来参加比赛，无论其头发、肤色甚至性格都可以设定，再加上可和别的培育拳手对战，是相当考究的设计。另外，拳手与擂台都是以多边形制成的。

- VICTOR ENTERTAINMENT
- 95 年 10 月 25 日

● 5800 日元
● 2 人
● MEM
● 全年龄

VIRTUAL OPEN TENNIS

以全立体来表现的网球游戏，玩者可选择 10 名风格不同的球手，而游戏模式共有在草地场上进行的“VIRTUAL 公开挑战杯”及在硬地场进行的“IMAGINEER 世界锦标赛”。

有许多玩家瞒怨网球游戏太少，现在终于可以通过本作来过过瘾了！

● IMAGINEER
● 95 年 10 月 27 日
● 7800 日元
● 4 人
● MULTI - TAP
● 全年龄

比赛中的便利指令

在比赛进行中，如果在暂停时按 X、Y 或 Z 就会出现当时的比赛状况及记录统计；如果按 A 就会出现双方成绩；而按↓则是改变游戏的设定。

野球英雄 WORLD SERIES BASEBALL

《完全中继职业棒球 GREATEST NINE》美国大联盟版，以得到 95 年全美最佳新人的日藉棒球员野茂英雄的事迹来作基础的，除了游戏是以英语作实况旁述外，基本系统并没有改变。

● SEGA ENTERPRISES
● 95 年 11 月 17 日
● 5800 日元
● 2 人
● MEM
● 全年龄

燃烧吧！职业棒球’95

在日本以《燃烧棒球》系列著名的 JALECO，这次的最新版和以前不同的是采用了击球手的视点，加上资深电台评述员作实况旁述，还有可选择联赛战与故事两个模式，令这个实名登场的棒球游戏更为丰富，玩起来也更有兴趣。

● JALECO
● 95年11月22日
● 5800日元
● 2人
● MEM
●全年龄

使用最强的 DOLPHINS 队

先把完全没有经过修改的 DOLPHINS 队加入联赛模式里，然后玩者便选取 DOLPHINS 队来开始游戏，那么这未经 修改的 DOLPHINS 队便会变成能够打出很多全垒打的最强队伍。

制成能投出龙卷球的投手

首先选择修改 DOLPHINS 队球员的资料，然后设定一名编号为 16 号，会右投右打肤色是中间色的投手，他便能投龙卷球。

效果音的介绍文字

在 OPTION 画面里，顺序按 L、R、L、R 便可以在选择音乐及音效时看到有关这段音乐及音效的介绍文字。

由第 9 局开始

先按上 2P 手柄，然后在比赛前的 VS 画面同时按住 1P 与 2P 的 Y 及 START，就会以 0 比 0 的战况下由第 9 局开始比赛。

立刻看完结画面

在 PENNANT RACE 模式中，先同时按 A、B、C、START 来 RESET，然后待回到标题画面时顺序按↑、↓、←、→、↑、↓、←、→，当出现效果音后按 START 便可看设定比赛局数的相对 ENDING 画面。

快速传球

在球场画面中，当拾得球后只要同时按十字键及 C，就会以比平时更快的速度传球。

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

美国街机篮球游戏名作《NBA JAM》的续篇，和上集一样是采用了 2 ON 2 整个球场的模式，在四节时段内取得分数较多者为胜方。虽然那些极夸张的入篮动作依然健在，可是游戏本身并没有跟随由今年开始合共 29 队的新规则。

● ACCLAIM JAPAN
● 95年12月1日
● 5800日元
● 4人

● MULTI - TAP
● 全年龄

THE HYPER GOLF - DEVIL ' S COURSE

充满诡异气息的高尔夫球游戏，是以魔球著名的《 DEVIL ' S COURSE 》的 SS 版本，游戏的执行速度亦因主机关系而快了不少。

● VIC 东海
● 95 年 12 月 15 日
● 5800 日元
● 4 人
● MEM 、 MULTI - TAP
● 全年龄

画面测试模式

在开启电源后当 SEGA 的标志出现时按住→、X 、Z ，便会进入画面测试模式，用↑、↓、来选择项目，←及→来决定画面大小，A 来观看。

松方弘树之世界垂钓

充满了实写影像及电脑图像的钓鱼游戏，由日本钓鱼界名人松方弘树监修，除了动感十足的 OPENING 外，可选择的五种不同模式亦令游戏的可玩性增加不少。

● MEDIA QUEST
● 96 年 2 月 2 日
● 6800 日元
● 1 人
● MEM
● 全年龄

SEA BASS FISHING

以钓取深受钓鱼发烧者喜爱的海鲈鱼为主的模拟钓鱼游戏，不但要考虑海鲈的习性，微细至使用的鱼饵、气候的变化和潮水的涨退等因素都要考虑，相当严谨。

游戏中背景的描绘比较细腻，尤其是对大海的描绘更给人留下深刻的印象。

● VICTOR ENTER TAINMENT
● 96 年 2 月 23 日
● 6800 日元
● 1 人
● MEM
● 全年龄

将鱼放大缩小

在鱼饵观赏画面中，按 X 、Y 便可把鱼饵入大或缩小。

FISHING 甲子园

以队际形式进行的钓鱼比赛，每队由三人组成，比赛共分四个回合，以不同的场地及不同的鱼获来定胜负，至于出场的先后则由一局磁石钓鱼的小型游戏决定。

● KING RECORD
● 96年3月15日
● 6800日元
● 1人
● MEM
● 全年龄

一开始便是优胜队伍

首先，在标题画面选择开始游戏，然后输入学校名称为“あれっくすはやし”，那么便可以获得优胜状态的队伍来进行游戏，同时间亦可以选关。

播片模式

在输入学校名称时，只要输入“ふいるむ”就可进入播片模式。

2P 对战

先完成游戏一次，然后在继续游戏时进行选关，把游标移到第3版的图案上并按实L和R来按C决定，就可进行2P对战。

利用生饵来钓大鱼

在第4版中，如果能够钓到一条长度是20CM—30CM左右的“ナンヨウカイワリ”鱼，并再利用它作生鱼饵（生エサ）来钓鱼，那么就能钓到一些超级深水大鱼了。

NFL 美式足球’96

以在美国很受欢迎的美式足球职业联赛(NFL)为题材的运动游戏。

● ACCLAIM JAPAN
● 96年3月29日
● 5800日元
● MEM
● 全年龄

WORLDCUP GOLF

这一个高尔夫球游戏是以团体战为主题。

● SOFT VISION INTERNATIONAL
● 96年3月29日
● 5800日元
● 10人
● MEM
● 全年龄


SRPG 美

RIGLORD SAGA

SATURN 第一个 SRPG，由《SWORD & SORCERY》生产商 MICRO CABIN 负责制作，整个游戏不论角色、背景、战斗画面、村镇等都是以多边形制成的，再加上 360 度全视点，令游戏的可观性大增；第 2 集现正制作中。

- SEGA ENTERPRISES
- 95 年 7 月 21 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

三国志英杰传

与《三国志Ⅳ》的玩法完全不同，《英杰传》是一个带很重 RPG 成份的 SLG——在每场战争之间(SLG)，玩者可从详尽的故事发展（RPG），得知《三国演义》的故事；这次故事是由刘备、关羽、张飞的“桃园结义”，打败黄巾军开始。

- 光荣
- 96 年 3 月 29 日
- 8800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

增加资金法

在道具屋或武器屋中，先选择可以购买的物品，然后按 A 转到武将选择表，接着购入经所持有资金为多的物品，便会发现资金突然间增加至非常多。

DRAGON FORCE

这游戏在故事方面是下了一定心思，不但每位主角有其自己的背景，而和其他人之间亦会有同盟之类的关系发展，令整个游戏的进行充满着戏剧性；同时可有 200 人混 战的战斗场面亦是本游戏特色之一。

- SEGA
- 96 年 3 月 29 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

便利指令集

在场地画面按住 B 来按十字键，便可游标的移动速度增加；在场地画面按住 Y 来按十字键，便可移动整个画面；在内政画面的武将一览表中，按 START 便可把武将们以名字 50 音及所在城池顺、等级顺来排列。

艾鲁明特城的隐藏事件

不管以哪位君主来进行游戏也可以，首先将变成废墟的艾鲁明特城（エルメント城）重建，在城池建成之日起便可提升等级，而当城池的等级到达指定数目时便会有隐藏的事件发生。不过，要发生等级 30 以上的事件是君主必须留守在城池内的；下表是各事件发生等级。

艾鲁明特城的隐藏事件表

城池等级	发生事件
10 以上	听到女性的哭泣声
20 以上	城中有武将追打其他同伴
30 以上	得知原来城里有鬼灵作祟，并取得怨灵徽章

大冒险

主角为了寻找行踪不明的父亲而乘上帆船展开冒险之旅，在游戏中与海盗之战、船队对船队之战时敌人的规模、武器等都有很强的战略性。

- PAI
- 96 年 4 月 19 日
- 6800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

FEDA REMAKE!
正义之纹章

曾推出超任版的黄型 SRPG，追加了新的 OPENING 及战斗画面，内容是讲述原本是帝国军小队长的布兰亚及艾以，因不满国家的独裁体制，故此成为逃兵而被追杀，是一个战略性相当高的游戏。

- YANOMAN
- 96 年 5 月 24 日
- 6300 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

DEFCON 5

移植自外国电脑游戏，游戏性质有点像 PS 的《 KILEAK , THE BLOOK 》，不过加上了不少模拟元素，玩者为了要守护其地避免被外敌入侵，而需要作出一连串的布防，是一个难度相当高的游戏。

- MULTI - SOFT
- 96 年 5 月 31 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

RIGLORD SAGA2

由 SEGA 分司制作的在 3D 场地中进行的 SRPG 游戏，具有相当的难度。

- SEGA
- 96 年 11 月 8 日
- 5800 日元
- 1 人

新作预报

QUOVADIES2

本作采用了一定的新的系统，但在情节上比较单薄，缺少 RPG 一贯的感染力。画面制作的也属一般，但仍是可以玩一玩的游戏。

- GRAMS
- 97 年 1 月发售预定
- 6800 日元
- 1 人

魔剑美神

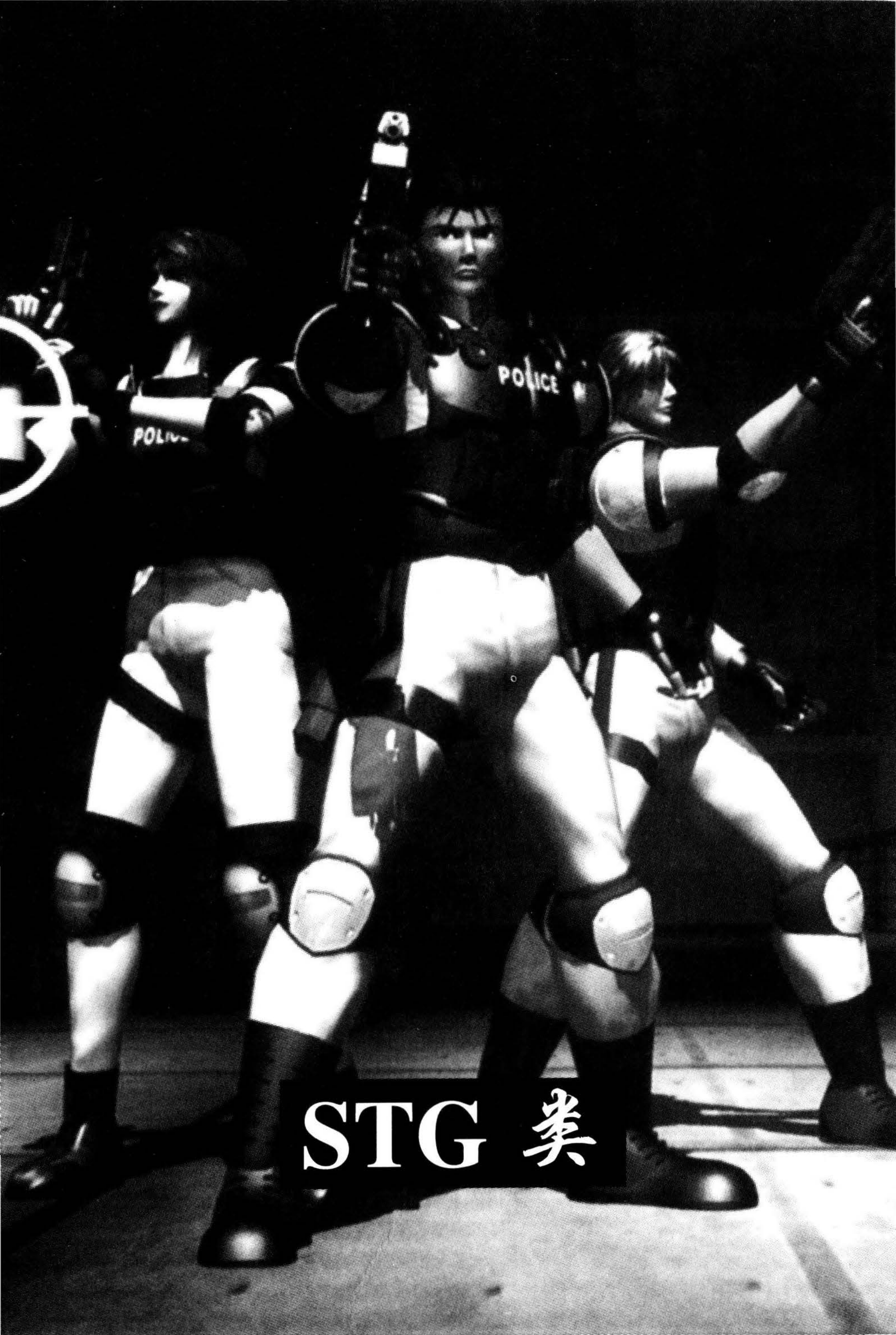
改编自同名的漫画，其人物设计非常的有特色，当年在漫画推出和动画版上映时都曾引起过广泛的注意。此次，角川书店将该作品制作在了 SS 上，肯定会将许多著名的动画场面收录其中，喜欢这部作品的朋友千万别错过啊！

- 角川书店
- 97 年发售预定
- 6800 日元
- 1 人

FUNKY FANTASY

一款风格特别的 SRPG 。

- 吉本兴业
- 97 年发售预定
- 5800 日元
- 1 人



STG 类

PANZER DRAGOON

发生在梦幻般异世界的的3D 射击游戏，玩者要操纵一匹飞龙来将挡住去路的敌人歼灭，其出色的全角度攻击判定设计、美丽的画面与临场感十足的配乐，令玩家们留下了深刻的印象。

- SEGA ENTERPRISES
- 95 年 3 月 10 日
- 6800 日元
- 1
- MISSION STICK
- 全年龄

3个特殊操作模式

(1) HARRIER MODE：先启动电源，然后到主机的使用者设定画面去，把语言设定为德文，跟着开动游戏，在标题画面顺序输入↑、X、→、X、↓、X、←、X、↑、Y、Z，就会以消失了龙的状态、有点像《SPACE HARRIER》的玩法来进行游戏。(2) ROLLING MODE：在标题画面中，由上起顺时针转动十字键 3 个圈，就能在游戏里连按同一方向两次作"机体回转"。(3) WIZARD MODE：在标题画面顺序按 L、RL、R、↑、↓、↑、↓、←及→，就可以比平时快的速度进行游戏。

改变子弹与雷射·1

先以 NORMAL 难度在不续关的情况下打爆机，接着重新启动游戏，当出现 EPISODE 编号时按住 X、Y 或 Z 便可选择子弹的种类。另外，如果以 HARD 难度在不续关的情况下打爆机，接着重新启动游戏，当出现 EPISODE 编号时按住 A、B 或 C 便可选择雷射的种类。表 1 是按每个键的代表武器。

表 1

A	普通雷射
B	紫色雷射
C	绿色雷射
X	普通子弹
Y	扩散子弹
Z	贯穿子弹

改变子弹与雷射·2

在标题画面中，先顺序输入↑、X、→、Y、↓、Z、←、Y、↑及 X，开始游戏后

在出现 EPISODE 编号时按住表 1 的表表键，就可以毋需先打爆机也可以改变子弹与雷射，而且按住 2 个键是可以同时选择子弹与雷射。

选关

在标题画面中，只要顺序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、X、Y、Z，就会出现 EPISODE SELECT 项目，以十字键来选择想玩的关数。

无敌

在标题画面中，顺序按 L、L、R、R、↑、↓、←、→，就会以无敌的状态来进行游戏，不过用了此秘技后是无法看到爆机画面的。

只有龙的模式

先在 EASY 模式取得 100 %的完成度，然后在标题画面顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→L、R，就会以只有龙的态度来进行游戏。

EPISODE 0

在标题画面中，顺序按↑、↑、↑、↓、↓、↓、←、→、←、→、←、→、L、R，就会由 EPISODE 0 开始玩。

无限续关

在标题画面中，只要顺序按↑、X、→、Y、↓、Z、←、Y、↑、X，就可以无限续关。

立刻出现爆机画面

在标题画面中，只要顺序按↑、↑、↓、↑、→、→、←、→、↓、↓、↑、↓、←、←、、→及←，就会出现 NORMAL 难度的爆机画面。同样，如果输入↑、↑、↓、↑、←、←、→、←、↓、↓、↑、↓、→、→、←及→，就会出现 HARD 难度的爆机画面。

HP 立刻变为 0

在游戏进行中，同时按 A、B、C、L及R就会令 HP 立即变成)而 GAME OVER 。

命中率与增加个数的关系

每完成一关后便会显示这关击落敌人的命中率，如果是 80 % ~ 89.99 %就会奖 1 个，90 % ~ 99.99 %就会奖 2 个，命中率 100 %则会奖 5 个。

攻击方向转换

在平时，按 L 便会作左方 90 度回转。R 作右方 90 度回转，而当面向正前方时同时按 L 及 R 是转到正后方去，其余情况按 L、R 则是转回正前方。

滚动回转

当飞龙的体力低于 1／4 时，快速地按同一方向键 2 次便可作滚动回转。

移动 SEGA 标记

先接上 2P 手柄，然后在 SEGA 标记的公仔出现时同时按 2P 的 X、Y、Z、START，就可用 1P 手柄来移动这个公仔。

女性标记

不论有没有使用选关秘技，只要能在毫无损伤的情况下打败最后头目，就会出现特别的女性标记。

DEADALUS

《DOOM》式立体射击游戏，玩者今次所扮演的是恐怖分子，为了要将中央管理要塞 DEADALUS 破坏而控制重火力的战斗移动机体，在要塞各层内和敌人周旋。

- SEGA ENTERPRISES
- 95 年 3 月 24 日
- 6800 日元
- 1 人
- 全年龄

便利指令集

先接上 2P 手柄，在游戏进行途中如果按住 1P 的 L 及 R 来按下表 2P 的键，便会有各种特别的效果发生，而在游戏里是可以不断使这些指令的。

A	防护盾回复
B	动力回复
C	子弹 999 发
X	武器升级
Y	增加特殊道具
Z	读出地图
START	自动过版

极上沙罗曼蛇 DELUXE PACK

业务用版本大受欢迎的《沙罗曼蛇》与其续篇《极上沙罗曼蛇》的 2 合 1 家用版本，两集都保持着极度爆笑的景物和情节，《极上》更有 8 款不同的机体可供选择，而 SS 版则比 PS 版更为流畅。

- KONAMI
- 95年5月19日
- 5800日元
- 2人
- MEM
- 全年龄

LAYER SECTION

移植自业务用人气纵向STG《RAY FORCE》，游戏画面鲜艳无比，玩者所操作的战机可发射普通的子弹及锁定敌人的导向雷射，而以雷射同时击落我方敌人可获得更高分数，是一个较为有个性的射击游戏。

- TAITO
- 95年9月14日
- 5800日元
- 2人
- MEM
- 全年龄

增加 CREDIT

在标题画面中，只要按住←、C、L、R来按START开始游戏，CREDIT数目便会增加至8个。

WING ARMS 华丽的击坠王

以第二次世界大战后的假想世界为舞台的3D多边形空战游戏，玩者可以选用各款实在的战机，在空中与敌方作生死战；而将敌方基地破坏的任务模式相当类似PS的《SIDE WINDER》。

- SEGA ENTERPRISES
- 95年9月29日
- 5800日元
- 1人
- MISSION STICK
- 全年龄

出来吧 TWIN BEE YAHOO! DELUXE PACK

当年街机版大受欢迎的元祖《兵蜂》，现在SS推出其两个新版《出来吧！兵蜂》与《兵蜂YAHOO！》的二合一版本，由于两个游戏各有不同玩法及难度，因此玩上手也不会觉得沉闷。

● KONAMI
● 95年9月29日
● 5800日元
● 2人
● MEM
● 全年龄

火力全满

在游戏进行时按暂停，顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A，解除暂停后玩者的战机便会火力全满；不过，这秘技在游戏中只能使用一次。

1周目及2周目选关

在《出来吧！兵蜂》里，先把游戏的1周目和2周目所有关数完成(打爆游戏两次)，在最高记录签过名后便会返回标题画面，此时便会发现新增了STAGE选项，用十字键以外的键来选关。

OFF – WORLD INTERCEPTOR EXTREME

这一个美版游戏，玩法是射周加撞车，玩者要在近乎无法无天的惑星上追捕通缉犯，有点像TAITO的名作《CHASE H.Q.》。完成每关后，可利用所获得的金钱一强化车子。

● BMG VICTOR
● 95年11月22日
● 5800日元
● 2人
● 全年龄

增加所持现金

在OPTION画面顺序按A、B、C合共6次后再按L，开始游戏时便会有999万9990元。

VIRTUA COP

移植自业务用光线枪射击同名作品，玩者身为VIRTUA CITY的特警，为了要维持都市的和平而和穷凶极恶的坏人对决；SS版加入了独有的训练模式、VS模式和段位认定模式。

● SEGA ENTERPRISES
● 95年11月22日
● 7800日元(连枪)、5800(净游戏)、2900日元(净枪)
● 2人
● MEM、光线枪、滑鼠
● 全年龄

自由选择枪械

在标题画面中，先稍为等

待直到 SEGA 的标志出现，然后按住 C 来按↑、↓、←、→，接着按 START 回到标题画面，再等待 SEGA 标志出现后按住 C 来顺序按↓、↑、→、←、↑、↑、←、→，跟着在 OPTION PLUS 里设定 GUN SELECT 为 ON，就可在游戏中自由使用全部 7 款枪械，选枪方法是在暂停时 RELOAD(手柄版是按 C)便可。

追加的游戏模式

在标题画面中，先稍为等待直到 SEGA 的标志出现，然后按 C 来按↑、↓、←、→，就可选择追加的 RANKING 段位认定模式。

追加的 OPTION PLUS

成功输入上面的追加游戏模式秘技后，在 OPTION 画面便会增加及修订出版个选项："DIFFICULTY"现在增加至可选择 9 段不同难度、"CONTINUE"可选择无限制接关次数的 FREE PLAY、"MIRROR MODE"是将游戏车面左右相反来玩、"LANGUAGE"是以英语来表示游戏讯息、"BOOK KEEP"是玩者一直以来的游戏记录。

示范画面天空的变化

先输入令 OPTION PLUS 出现的秘技，如果在"BOOK KEEPING"一项中游戏进行次数 NUMBER OF GAMES 是 80 次以上并且是 4 的倍数，那么在 DEMO 画面中天空的颜色便会根据 SS 内的时钟而变化：由上午 6 时 ~ 下午 4 时是蔚蓝天色、下午 4 时 ~ 晚上 7 时是夕阳、晚上 7 时 ~ 早上 6 时是黑色夜空。

无需打爆机也可看 ENDING

不论由那一关开始游戏也可以，只要在打倒所选关数最后一名喽罗时，一直按住 B、X 及 Z 直至打败头目为止，就会在未完成游戏的情况下看到 ENDING。

延长签名的时间

在签名时，只要在 BS 一格上连续输入 20 次，就能啬签名的时间 98 秒。

GUNBIRD

移植自彩京的街机同名射击作品，由于是家用版关系，所以在双打时是可以无限续关的；因此只需要“大弹战术”便能够轻易爆机。原创的动画片头、角色介绍及大量精美图画是这 GAME 的另一卖点。

- ATLUS
- 95年12月15日
- 5800日元
- 2人
- MEM
- 全年龄

海底大战争

比 PS 版迟出数星期的版本加入了一段独有的电脑动画 OP，而且是 FREE PLAY 的，发弹和出机的模式和 PS 版略有不同，其他方面则基本类似。

- IMAGINEER
- 95年12月15日
- 6800日元
- 2人
- 全年龄

DARIUS 外传

业务用公认高难度的人气射击游戏系列《DARIUS》最新作，与以前几集一样，玩者都是要和巨大怪鱼模样的头目作战，除了音响效果不错外，放出巨型炸弹时画的震撼感相当强烈。

- TAITO
- 95年12月15日
- 5800日元
- 2人
- 全年龄

增加 CREDIT 数目

在游戏的选项画面中，先顺序按 X、A、L、R、←、，然后按住 L 来按 X、C、Z、A →及→，便可以 9 个 CREDIT 来开始游戏。

连射模式

在游戏的选项画面中，只要按住 B 来顺序按 Y、→、←、X、Z、L 及 R，便可在游戏里按 A 或 C 来作连射。

游戏难度追加

在游戏的选项画面中，假如按住 X 来顺序按 Z、C、L

、B、←、R及L，在OPTION画面里便可选择新增的难易度VERY EASY(最易)和ABNORMAL(最难)。

BLACK FIRE

《BLACK FIRE》是一个完全依据真实直升机操作原理来制作的游戏，在每一个MISSION中，玩者也要恁个人之力对抗所有的敌人，可选用机枪至火箭炮等五种不同火力的武器。

VIRGIN INTERACTIVE

- 95年12月22日
- 5800日元
- 1人
- MEM、MISSION STICK
- 全年龄

无敌

首先在标题画面顺序按实A、B、C三个键，然后顺序放开C、B、A后按B、A、B、Y，接着按住X来按↑、↓，而在按↓的时候放开X，如果听见效果音便算成功输入秘技，此时在游戏里玩者的战机便会变成无敌状态。

自动补满燃料及弹药

在标题画面顺序按L、A、Z、Y、A、↓及↓，听到音效后在游戏中只要按暂停及解除暂停，便可自动补满燃料及弹药。

选择任务

在标题画面里，先顺序按实C、B、A、↑、L，然后顺序放开A、C、L、↑、听到音效便代表成功输入秘技，这时只要在游戏进行中按住A、B、C、↑来按L便可跳到下一个任务去，而按住X、Y、Z、↑来按L则可返回前一个任务。

CHAOS CONTROL

移植自美版个人电脑游戏，玩法与NAMCO的《STAR BLADE》大同小异，同样是自机作强制播片式移动，而玩者要控制炮台把敌人歼灭，难度一般。

- VIRGIN INTERACTIVE
- 95年12月29日
- 5800日元
- 1人
- MEM、滑鼠
- 全年龄

CREATURE SHOCK

移植自 IBM – PC 的立体射击游戏，玩者要找回失去联络良久的太空船阿玛逊号，把里面 5 名船员拯救过来，不过在救人的过程中会遇到不少怪物，要继续前进就要将它们打倒才行。

- DATAEAST
- 96 年 1 月 19 日
- 6800 日元
- 1 人
- 全年龄

THUNDER HAWK2

MEGA CD 的直升机射击游戏在 SS 上推出的续篇，在运用多边形的技术后，画面的表现更具迫力，而且还可以自由选择三种不同的视点。

- VICTOR ENTERTAINMENT
- 96 年 2 月 23 日
- 6800 日元
- 1 人
- MEM 、 MISSION STICK
- 全年龄

HYPER 3D 对战 BATTLE GEBOCKERS

SATURN 首个通讯对战用游戏，玩者要控制名为 GEBOCKERS 的机械人，阻止其他机械人罪犯作恶，有点《 CYBER SLED 》在感觉；除了用两台主机作通讯对战外，还可以用一部机在同一画面内作上下分割对战。

- RIVERHILL SOFT
- 96 年 2 月 23 日
- 5800 日元
- 2 人
- MEM 、对战 CABLE
- 全年龄

使用头目角色

在选择游戏模式的画面里，只要顺序输入←、→、←、→、X 、 Y 、 Z ，就会出现 BOSS SELECT 一项，玩者便可选择头目角色来使用。

对手行动一目了然

在选择游戏模式时，同时按 X 、 Y 及 Z10 次，画面上便会出现“ COMMAND DISP ”字样，这时只要以故事模式进行

游戏，在画面的左上角便会出现对手所下的指令。

简易 OPTION

在对战模式中，当出现双方战果时只要按住 L 或 R，就能毋需 RESET 也可进入 OPTION 画面里去。

GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT

玩者从自机的主观角度进行的 3D 立体射击游戏，虽然机体的操作较为繁复，但战斗时的真实感和临场感都十分之好。特别一提 OPENING 的动画在加上 MOVIE 卡后画质跟 MPEG 人规格相差不远。

- GAME ARTS
- 96 年 3 月 15 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM 、 MOVIE CARD
- 全年龄

5 大隐藏指令

在标题画面出现 PRESS START BUTTON 字样时，只要顺序输入下表的指令，就可得到一些特殊效果；另外，只要在输入一个指令后按 B 返回标题画面，就可输入另一指令，达到复数的效果。

指令	效果
B、B、B、C、START	枪变成连射及无限子弹
↑、→、↓、←、Z、START	跳跃次数无限
←、→、C、A、START	瞄准器消失
↓、C、C、A、START	敌人变得非常强
B、B、B、↓、C、START	敌人不会在雷达出现

爆机画面

只要在标题画面顺序按↓、↑、→、A、←、START，再选择 MAIN GAME 就可立刻看到爆机画面。

令风车回转

在“哈利哥库登陆战”一版中，如果在风车小屋前连按 2P 手柄的 C，就可令那风车作高速回转

PANZER DRAGOON ZWEI

今集不但在多边形上的表现与整个的游戏流畅度较上集出色，还加入了龙的不同成长阶段和增加分支路，而且除上集已有的视点外还追加了斜上及斜下两个新视点，令游戏性丰富了不少，是 96 年的射击游戏极品之一。

● SEGA ENTERPRISES
● 96 年 3 月 22 日
● 5800 日元
● 1 人
● MEM
● 全年龄

自爆指令

在游戏进行时，只要同时按 A、B、C、L、R 就可将飞龙自爆。

神秘的 PANDORA BOX

只要完成游戏一次，在 OPTION 中便会出现可自由设定游戏选项的 PANDORA BOX，而这盒子是会因应下列条件增加选项的：(1) 进行游戏的总时间；(2) 完成游戏的次数；(3) 敌人击坠率。当玩者能够进行游戏 30 小时以上、爆机次数超过 20 次及曾经取得 100 % 的最高击坠率，这个 PANDORA BOX 便会出现全部的选项，下表是各项目的代表意思

EPISODE	玩者可选择想玩的关数
DRAGON	可改变一开始使用的龙
ROLLING	可立刻使用侧滚(连按同一方向 2 次)
LEVEL	游戏的难易度
LIFE	玩者的体力
SHOT	玩者子弹的火力
LASER	玩者雷射的火力
SIGHT	准星的移动速度
PAUSE MENU	在游戏中按暂停可改变画面设定
SOUND TEST	音效测试
BERSERK	威力计 x 2

GRADIUS DELUXE PACK

《GRADIUS》可说是横向射击游戏的始祖，独特的 LEVEL UP 系统，加上富挑战性的难度已成了经典之一。本游戏还同时收录了第一和第二集，有相当的收藏价值。

● KONAMI
● 96 年 3 月 29 日
● 5800 日元
● 2 人
● MEM
● 全年龄

增强火力密码

不论在那一集也能使用这个增强火力的密码。如果是以

《 GRADIUS 》来玩，便要先将难易度设定为“ 1SATURN EASY ”，而在《 GRADIUS Ⅱ 》中难度则是“ 1EASY ”。接着，在游戏进行时先按暂停，然后顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B 及 A，就能增强战机的火力。

《 GRADIUS Ⅱ 》的选关

不论难易度，先以不续关的条件完成《 GRADIUS Ⅱ 》一次，接着返回标题画面按 L 或 R 来 START 便可选关。

NO WAIT 模式

先完成游戏一次，然后返回标题画面便会发现追加了不会拉慢游戏速度的 NO WAIT 模式。

超兄贵～究极… 男之逆袭～

移植自 PS 版的实写扫描 STG《超兄贵～究极无敌银河最强男》，游戏的基本系统保持不变，唯一改变的地方是敌人的攻击模式及强化了游戏部分画面。

- NCS
- 96 年 3 月 29 日
- 5800 日元
- 2 人
- 18 岁以上推奖

增加可观看画面

先在标题画面选择“休息！”(OPTION) 一栏，然后把游标移到“腰部游泳麻中”(画面测试)后同时按 L、R、X、Y 及 Z，就能将可选看的画面由 7 幅增至 18 幅。

GITAN WARS

相当传统的美式 3D 射击游戏，基本玩法和以前这公司推出过的同类游戏《 TOTAL ECLIPSE 》非常相似，不论人物、战机与故事的结构也有很重前作的影子，然而今次的制作质素更胜一筹。

- BMG VICTOR
- 96 年 4 月 19 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

无敌

在暂停时顺序按→、↓、↓、←、→、A及START，解除暂停后便会变成无敌。

开发人员的隐藏版

在暂停时顺序按→、↓、↓、←、C、→、A、Z、Y，听到音效就代表成功输入秘技，进入敌人变成了开发人员面孔的隐藏版。

播片模式

在暂停时顺序按→、↓、↓、←、↓、↑、C、A、←及←，就可进入观看在游戏中出现过片段的播片模式。

REVOLUTION X

美国较大规模的街机游戏生产商MIDWAY所开发的光线枪STG移植版本，而玩者的武器是机关枪和CD，画面表现不俗，但可惜只能对应滑鼠而已，这样一来玩者相对就会较少。

- ACCLAIM JAPAN
- 96年4月26日
- 5800日元
- 2人
- 滑鼠

首领蜂

移植自街机制纵向射击游戏，玩者所控制的战机有SHOT和LASER两种武器，爆弹亦会因应所用的武器而有不同的特性，而本游戏最大的特色可算是HIT数的设计了。

- ATLUS
- 96年4月26日
- 5800日元
- 2人
- MEM
- 全年龄

VS ATTACK模式

先把游标移到SCORE ATTACK一栏上，然后按住2P的A、B、C来按1P的START，就可进入2人在无限个数及大弹的情况下斗高分数的VSATTACK模式；另外，如果能够完成全部5关，下次再开始游戏便可玩到10关。

EXTRA OPTION

不论允易度，只要能够完成游戏一次，就会出现新追加的EXTRA OPTION选项，而附表是各项目的攻能。

GAME SETTING	难易度、战机数目、奖机的设定
PAD SETTING	操作及连射设定
DISPLAY SETTING	画面大小设定及测试
SOUND SETTING	音效测试
EXTRA INFORMATION	与 OPTION 相同
CONVERT STAFF	移植版开发人员的介绍
DEFAULT	全部设定初期化

THE GHEN WAR

玩者要穿上超级战斗服，和表面上装作友好、实际上是侵略者的宇宙种族—— GHEN 进行战斗，战场分布在火星、金星及地球等地，而画面是以多边形绘制而成的。

- VIRGIN INTERACTIVE
- 96 年 4 月 26 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

METAL BLACK

移植自多年前 TAITO 的街机横向射击名作，其超高的难度与多得吃不完的强化道具是游戏的一大特色，而在 SS 版还加入了两关立体射击 BOUNS STAGE 。

- VING
- 96 年 5 月 24 日
- 4800 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

增加 CREDIT 数目

在标题画面中，按住 L 、R 、 B 及 Y 来 START ，成功的话便可将 CREDIT 数目增加至 8 个。

非常 BONUS STAGE

当每完成一版后，便会自动进入 BONUS STAGE 里去，如果在战机上升时输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、B、A ，就可令平常的 BONUS STAGE 变成敌人与时间更多的奖分版。

DARIUS Ⅱ

TAITO 射击名作系列《 DARIUS 》第 2 集的重新制作版本，街机版推出时最特别的是用上了双荧幕画面，而头目们依然是那些体形庞大的怪鱼；今次较特别的是可在游戏进行

时自由改变画面的大小。

- TAITO
- 96年6月7日
- 5800日元
- 2人
- MEM
- 全年龄

隐藏的难易度

在游戏模式选择画面中，只要在2秒内顺序输入L、→、←、就可在OPTION画面中的游戏难易度选择最容易的VERY EASY及最困难的ABNORMAL。

增加CREDIT数目

在游戏模式选择画面中，只要在2秒内顺序输入C、R、→、↓，CREDIT数目便会由3个增加至5个。

选关

在游戏模式选择画面中，只要在2秒内顺序输入Z、↓、L、↑，画面上便会出现选关的显示，此时可用十字键画改变关数。

子弹发射数目增加

在游戏模式选择事面中，只要在2秒内顺序输入入B、↑、、L、→，就可在游戏内进行8连射，代替了原本的4连射。

HYPER REVERTHION

游戏基本上是以PS版的《REVERTHION》为基本的，在操作系统与画面表达上均和旧版无异，可是速度却慢了少许，而被改动了的地方是经重新制作的OPENGIN画面及可以通讯对战。

- TECHNO SOFT
- 96年6月7月
- 5800日元
- 2人
- MEM、对战线
- 全年龄

特别爆机画面

如果能够以MANIA(疯狂)难度完成故事模式，在爆机画面后便会出现玩者所使用角色的特别画面，而可使用2P手柄来移动。

米沙拿与古马的隐藏技

在使用米沙拿（ミサラ）时，在跳起时按住C来按B就可进行高空俯冲。如果所使用的

是古马（クーマ），在按↓、↓后再按住 A，接着放开 A 便可增加技的威力。

随机模式

先选择 TRY MODE 来进行游戏，然后在选择角色时按 X、Y 或 Z 其中一个，那么对战时的对手便会随机地抽选出来。另外，在 VS MODE 中选人时，如果按 X 便会随机地抽选使用的角色、Z 是角色等级、而 Y 则是角色与等级两样。

疾风魔法大作战

以飞行速度竞赛为题材的的射击游戏，玩者一面要将挡住自己的敌人歼灭，一面要和其它参赛战机斗快赶到终点去，而途中有在量的金钱和 POWER UP 实物可以取得，是一个有新意得来难度不低的游戏。

● GAGA COMMUNICATIONS
● 96 年 6 月 14 日
● 5800 日元
● 2 人
● MEM
● 全年龄

纯射击模式

在 OPTION 画面中，只要顺序输入↑、↑、↓、↓、←、→、←、→，接着把浮标移到 SOUND MODE 上按 START，就会发现在 GAME MODE 游戏模式一项中追加了 SHOOTING 纯射击模式，即除去了赛车要素的射击游戏。

NIGHT STRIKER S

移植自 TAITO 的街机作品，玩者需要驾驶着一架火力强大的战车，在黑夜的未来都市中把敌人歼灭，另外每次过版都可选择下一关的路线，这和《 DARIRS 》系列十分相似；面 SS 版是新设了原创的 EXTRA GAME 模式。

● VING
● 96 年 6 月 14 日
● 5800 日元
● 1 人
● MEM 、 MISSION STICK
● 全年龄

URA 模式

在标题画面中，只要顺序按 L、X、Y、Z、R、L 及

R，画面下方便会出现“URAMODE”，而这在模式里是有以下功能的。

雷射强化

在 CONFIGURATION 中可以这样选择改变武器发射的方式的 SHOOT SPEED 选项，“SYNC”代表雷射作高速度的连射，而“HOMING”则是按住敌人所在的方向键及发射键可作追踪雷射。

选关

在 URA 模式的标题画面中，按住 X 来按 START 便可在 ORIGINAL 模式里选关；如果按住 Y 来按 START 则可在 EXTRA 模式选关。

STRIKERS 1945

街机著名 STG 新近生产商彩京去年出色作品的 SS 移植版本，玩者可选择 6 款二次大战时的占机例如 LIGHTNING，零战及 SPIT FIRE 等，将身份不明的敌人摧毁，而 SS 版则新增了精采的 CG 片头及 3 种不同的画面卷轴模式。

- ATLUS
- 96 年 6 月 28 日
- 5800 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

STRIKERS 1945

一款不错的射击游戏，敌多双方的机体制作的都比较精细。

- ATLUS
- 96 年 7 月 19 日
- 5800 日元
- 2 人

四国战机特别版

基本上是混和了前几代的飞机和版面，值得一玩。

- MEDIA QUEST
- 96 年 8 月 23 日
- 5800 日元
- 2 人

DEATH WING

制作水平一般。

- CYBERTECH DESIGN
- 96 年 9 月 20 日
- 5800 日元
- 1 人

星际战士 3000

感觉一般的射击游戏。

- IMAGINEER
- 96 年 9 月 20 日
- 5800 日元
- 1 人

SHELL SHOCK

座舱射击游戏，画面一般。

- EA VICTOR
- 96 年 10 月 25 日
- 5800 日元
- 1 人

COBRA

以主观视点前进的射击游戏。

- TAKARA
- 96 年 11 月 22 日
- 5800 日元
- 1 人

选择版数

首先在游戏中选择 NEW GAME，然后于 NOW LOADING 的字样出现前紧按“↑ + L1 + R2 + ×”，这么，应该会出现 START 及 STAGE SELECT 的画面，各位可以在 STAGE SELECT 中选择了 STAGE 后，就在 START 处按下，那样就可以在选择了的一版中开始了。

AIRGRAVE

飞行射击游戏，感觉不错。

- SANTOS
- 96 年 11 月 20 日
- 5800 日元
- 1 人

实况沙罗曼蛇

依然是以往搞笑的风格，音乐不错。

- KONAMI
- 96 年 11 月 20 日
- 5800 日元
- 1 人

除 SPEED 外所有的装备齐全

首先于游戏进行时按下 START 暂停游戏，然后顺序输入△、△、×、×、□、○、□、○、L2、R2、L1、R1，听到了一声声音之后，除了 SPEED 外所有的装备都会齐全了！

完全无敌

首先于游戏进行时按下 START 暂停游戏，然后顺序输入○、□、○、□、○、R1、

L1、R1、L1、R1、△、×、△、×、△，再从头输入多一次，听到了声声音之后，自己的机体就会成为完全无敌！

飞机的数目变为九架

首先于游戏进行时按下 START 暂停游戏，然后顺序输入↑、↑、↑、×、○、×、○、△、□、△、□、↑、↑、↑、←、→、←、→、←、→，听到了一声声音之后，机的数目就会变为九架。

使用隐藏机 DRACURA 吸血鬼

只要于 MENU 画面时，顺序输入←、→、←、→、□、△、↑、↑、↓、↓、L2、R1、L1、R2、○、□，听到了一声声音之后，就会多了一个隐藏机 DRACURA 了！

选择版数

只要进入おぷしょん1でーす内，然后顺序输入□、□、×、○、○、×、L1、R1、↑、↓、↑、↓，听到了一声声音之后，再进入おぷしょん2なの内，就会看见了有一项 START STAGE，选择好要玩的一版后便开始游戏，这样各位就可以在喜欢的版数开始了。

新作预报

苍穹红莲队

移植自街机的著名射击游戏，画面以华丽著称。有3架飞机供玩者选择，各关的难度适中。虽然该游戏的移植比较成功，但比起较早些推出的 PS 的《雷射风暴》要略逊一筹。

- EA VICTOR
- 97年1月发售预定
- 5800日元
- 2人

紫炎龙

同样是纵版飞机射击游戏，敌我双方的炮火武器都制作的非常夸张且华丽，是那些喜爱幻想武器的玩家的必买之作。但是，该游戏的画面在目前公布的资料上看，并不是很细致，也许这将是它的致命的弱点，为些会失去许多玩家。

- 童
- 97年发售预定
- 价格未定
- 2人


TAB 美

悟空 天竺

经历超过10年的麻雀游戏系列，今集《天竺》和往常一样都是四人麻雀，较特别的是以西游记为题材，玩者要在孙悟空，猪八戒和沙悟净三人中选取其一，把各处妖怪收服的“修行模式”

- CHATNOIR / EAV
- 94年11月22日
- 5800日元
- 1人
- MEM
- 全年龄

严流岛

这个由电脑界著的COSMOS COMPUTER所制作的麻雀游戏，特别之处是可以选择和古今两代名人对战的“江户模式”及“现代模式”，还有专为初心者而设的“指南模式”。

- ASCLL
- 95年4月14日
- 7800日元
- 2人
- MEM
- 全年龄

水贵之画面测试模式

在OPTION画面里快速按→、↓、↘及A，便可进入水贵之画面测试模式，按START能够撤换显示中的画面。

奇怪的声音

在标题画面中，先按住A、B、C、X、Y、Z来进入OPTION画面，然后返回标题开始游戏，就会听到奇怪的男性声音。

GAME之达人

这一个游戏包含了将棋及麻雀等4种性质不同的桌上游戏，玩者要以将它们制霸为目标，适合喜欢奕棋的静态玩家。

- SUNSOFT
- 95年6月9日
- 8900日元
- 2人
- 滑鼠
- 全年龄

一开始便是达人

只要输入密码“23456789”，便可在世界模式以打败11人的状态来开始游戏；如果跳回游戏模式选择画面以修行模

式来进行游戏，那么在开始时玩者便会是 PALACE 达人，连珠 3 段及将棋 4 段。

DIGITAL PINBALL LAST GLADIATORS

采用了高解像模式的波子机游戏，收录了 4 款不同的真实机台，除画面像真度非常高外，对机内各部分例如表面的倾斜角度，每件配件的原料对反弹铁珠时的效果，以及铁珠的重量等都经过细致考究，是一个相当认真的游戏。

● KAZE
● 95 年 6 月 23 日
● 5800 日元
● 1 人
● MEM 、滑鼠
● 全年龄

隐藏波子机台

只要在标题画面顺序按 X 、Y 、Z 、X 、Y 、Z 、C 、B 、A 、↑ 、↑ START ，就可以在隐藏波子机台“ STAFF BALL ”进行游戏。

隐藏指令

在标题画面顺序按 ↑ 、↑ 、↑ 、↑ 、A 、B 、C 、↓ 、↓ 、X 、Y 、Z 、START ，如果听到效果声就代表成功输入秘技。在游戏中只要同时按 X 及 ↑ 、，画面的右下角便会出现一个数字，当以十字键把这数字设定为“ 0000 ”时按 Z 就会出现 MULTIBALL ；在“ 0000 ”时按 Z 就会进入 10 个不同的迷你游戏内；同时按 X 及 ↓ 便会解除这指令。

声音测试模式

在标题画面顺序按 X 、X 、Y 、Y 、Z 、Z 、A 、A 、B 、B 、C 、C 、START ，便会出现有日期的画面，按 START 后画面下方就会出现一个代表不同音效的数字，利用十字键改变这数字后按 A 、B 或 C 来演奏。

特别的启动时间

如果将 SS 内的日期设定为 1 月 1 日或 12 月 25 日来开动这游戏，在标题画面便会有圣诞节或正月的讯息表示；另外，如果在早上 8 时至 11 时开动这游戏也会有特别的讯息出现。

立刻可看制作人员名单

只要在标题画面顺序按C、B、A、A、B、C、Y、Z、X、↓、↓及START，就可立刻看到制作人员的名单。

开发者的讯息

只要在标题画面顺序按↑、↑、↓、↓、←、→、←、→、X、B、Z、R、START，就可以看到游戏开发者的隐藏讯息。

球转界

这是一个有故事的波子机游戏，玩者要从3名拥有不同弹球能力的主角中，选取其中一人利用波子机渡去将魔王BALLBIN打倒；全GAME不但共分3层，还加入了打头目的元素。

- TECHNOSOFT
- 95年8月25日
- 5800日元
- 1人
- MEM
- 全年龄

AL将棋

在这个与电脑对战的将棋游戏中，玩者可以自由设定电脑的4个阶段思考速度。最快一级的确非常迅速，可是思考范畴不够慎密；相反地最慢一级则是非常强横。

- SOFT BANK
- 95年8月25日
- 6800日元
- 1人
- MEM
- 全年龄

实践麻雀

正统4人麻雀游戏，没有任何杂七杂八的内容或出术道具，玩者可选择和充满个的对手自由对战的自由对局模式，以胡牌时的分数和技术点作总合评价的挑战模式，与多人用同一配牌斗高分的派对模式。

- IMAGINEER
- 95年9月1日
- 6800日元
- 1人
- MEM
- 全年龄

将棋祭

由日本将棋联盟作企画的将棋游戏，备有3阶段不同难

度的对局模式可选择，收录了四百条将棋问题，棋力诊断，将棋 PUIZ 与 88 年 - 93 年日本职业棋手的 10000 局对局，是一个收藏度相当高的资料集。

- SETA
- 95 年 9 月 15 日
- 9200 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

永世名人

移植自日本个人电脑的将棋游戏，设置预测对手下一步棋的机能，缩短了在对战时所需要的时间，令到游戏进行得更流畅；另外收录了的江户时代残局，对将棋拥趸来说可算是恩物。

- KONAMI
- 95 年 9 月 29 日
- 5300 日元
- 2 人
- MEM 、滑鼠
- 全年龄

战略将棋

梯形视点多边形将棋游戏一个，玩者除了选取合共 57 盘残局来和电脑对战，以打败全日本各地的棋手代表作目标的“天下统一模式”也是这游戏的卖点之一；较弱的电电脑的思考时间太长。

- EAVICTOR
- 95 年 11 月 17 日
- 6800 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

金泽将棋

和 PS 版一样，这一个由电脑将棋选拔赛的“三连霸冠军”金泽伸一郎监督的将棋游戏，与其它不同的是可以选择首次出现在游戏界的“振飞车模式”，还有将棋中最高荣誉的“登龙战”。

- SETA
- 95 年 11 月 24 日
- 7900 日元
- 2 人
- MEM
- 全年龄

DX 人生游戏

来自经典的桌上游戏，今集是由曾在超任及 GB 推出《人生游戏》的 TAKARA 推出的次世代版本。游戏的玩法是以转轮盘来决定所需要行的步数，在途中会遭遇到特殊事件，要以玩者这时的能力值来决定结果。

- TAKARA
- 95 年 12 月 15 日
- 5800 日元
- 4 人
- MEM 、 MULTI - TAP
- 全年龄

在商店可以不断购物

当玩者移动到商店那格时，选选择购入不动产一项，在决定购买时只要先把游标移到想买的一栏，然后同时按 A 、B 或 B 、C ，就可以继续购买。

职业麻雀 极 S

玩者可从十六名对手中自由选取三人作比试的四人麻雀游戏，而且还有对局后的分析，至于对手方面则全是由“日本职业麻雀联盟”、“日本麻雀最高位战”及“ 101 竞技联盟”等组织推荐的实力雀林中人。

- ATHENA
- 96 年 1 月 12 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

必杀弹珠机 COLLECTION

收录了真实柏青哥弹珠机生产商富士商事，大一商会等的 6 台新型弹珠机，玩者可选择以取得高分数为标的通常模式，可改变设定的攻略模式及由 NIFTY - SERVE 柏青哥论坛赞助的 NIFTY 模式。

- SUN SOFT
- 96 年 1 月 19 日
- 6800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

EXCLTE 机 – 开始中奖

当到达弹珠店后，先到 EXCITE 这批机打一会儿，然后离开弹珠机到店门的柜台去，

那么再返回刚才那部机便会发现它是处于中在奖的状态。

BRAIN BATTLE Q

一个全日语的问答游戏，问题的内容也主要是围绕一些时事及历史等常识，形式以二选一呈三选一的答案来进行，而除了有“问答选手权”的模式外，也有可对电脑或对2P的对战模式。

- CLEF
- 96年3月15日
- 4800日元
- 2人
- MEM
- 全年龄

游戏之达人2

今集中所包括有将棋、麻雀、围棋、连珠、国际象棋、BACKGAMMON和PALACE七款游戏，设有对战模式攻达人战模式，而且除了将棋，围棋及麻雀外；其余四款的游戏都是可以选择3D视点进行的。

- SUNSOFT
- 96年3月15日
- 8900日元
- 2人
- MEM、滑鼠
- 全年龄

VIRTUA CASINO

多边形赌博，在STORY MODE中玩者的目的是赢尽轮盘，百家乐、POKER牌、21点及角子老虎机的庄家。另外还有跟朋友“玩番两手”的VS MODE及任赌任玩的FREE PLAY MODE。

- DATT JAPAN
- 96年3月15日
- 5800日元
- 2人
- MEM
- 全年龄

观赏画面模式

先在游戏模式选画面中选择音效测试功能，然后把全部BGM选听一次(每首只听一段也行），接着把游标移到EXIT上，按住R、X来按A或C，就会出现观赏画面模式。

自由模式拥有非常多钱

先选择FREE PLAY模式中的老虎要来玩，然后向电脑借

9999900 $，接着要以借了钱的状态去借筹码，之后便选择 EXIT 将筹码兑换成钱，这样便可取得一大笔钱。

铁球 ~ TRUE PINBALL ~

这游戏并没有什么特别的模式，主要是可以选择 3D 视点及俯望视点，两个视点分别可以享受到完全不同的乐趣，而且有四款不同的波子机可供选择，可以说比较成功。

- GAGA COMMUNICATIONS
- 96 年 4 月 5 日
- 5800 日元
- 1 人
- 全年龄

危机

在这个游戏里，合共有 10 款不同的迷你游戏，分别是轮盘、SHOWHAND、21 点、找不同、神经衰弱（配对）、砌圆、射击、配音、扑火箭及推拼砌圆，内容十分丰富。

有很多玩家对这种轻松愉快的游戏非常感兴趣，所以不妨买来一试。

- BMG VICTOR / 翔泳社
- 96 年 4 月 26 日
- 5300 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

实战必胜法!3

这一个游戏与其他弹珠游戏一样，设有解说模式，攻略模式和实战模式，另外还有指令选择和五款机种的介绍，相当有乐趣，值得一玩。

- SAMMY
- 96 年 5 月 24 日
- 6800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

MORNING 机必定能连中

在实战模式中，不论在哪一间店只需要是 MORNING 系列的机器，当取得第一次大奖后便要立刻 SAVE，然后再 LOAD 回同一档案来玩，就会最少连中 2 次大奖。

跳过所玩的店铺

在实战模式中，先开启店

内画面的功能表视窗，然后按住 L、R 来选择“返回标题画面”，并在“YES、NO”的选项中顺序按↑、↓、X、Y、Z，如果听到音效便算成功输入秘技，接着再开启视窗及按住 R 来选择“1日终了”，就可以离开这店铺兼当作强制过关。但是，在这状态下是无法继续游戏的，一定要重新再读回 DATA 才可。

宿题 + PUZZLE ANE ACTION

曾在 MEGA DRIVE 上推出的业务用智力游戏 PUZZLE AND ACTION 第一集继其第三集后移植到 SS 上，内容当然跟原版一样由全部全共 18 种不同的 MINI GAME 组成，另外同碟还加插了一个名为“QUIZ 宿题”的日文问答游戏。

- SEGA
- 96 年 5 月 24 日
- 4800 日元
- 2 人
- 全年龄

惊哧一击!大攻略 UNIVERSAL MUSEUM

完全忠实地模拟了现役使用中的 12 台机器包括“GOLDEN FLIPPER”功能，游戏的模拟性相当高。

- AKC 讲谈社
- 96 年 6 月 14 日
- 5800 日元
- 1 人
- MEM
- 全年龄

骗术

在玩“CLANCKY CONDAL”型号的机器时，只要按住 Y 来按↓就可以转动机内的转筒，而当“CLIT”一声发出时即代表已较好了必中位。

井出洋介名人之新实践麻雀

当年曾推出红白机版的麻麻雀游戏续篇，依然是由井出洋介监修。今次玩者可选择在 10 年内取得职业雀士卫头的“放浪记”模式，以胜出 5 大麻雀大会的 TITLE 战模式及普通

的自由对战模式

- CAPCOM
- 96年6月28日
- 4800日元
- 1人
- MEM

踝兄弟剧场第一卷

另一个由历史悠久麻雀游戏生产商CHATNOIR监修的另类麻雀游戏，以造型极度古怪的踝兄弟为题材，玩者可以选择详细地说明各角色资料的故事模式，和任意选择对手的自由对战模式。应该说，这是同类型游戏中较出色的一部。

- AROMA / YUMEDIA
- 96年6月28日
- 5800日元
- 1人

上海 GREAT MOMENTS

游戏内容非常有乐趣，可以作为消闲用。

- SUN SOFT
- 96年11月15日
- 6500日元
- 1人

对局将棋 极Ⅱ

这是一款著名的将棋游戏的第2代，希望了解日本将棋的玩家可以一试。

- 每日 COMMUNICATION
- 96年11月22日
- 6800日元
- 2人
- MEM

月下之棋士 ~王龙编

制作水平较高的一款TAB游戏。

- BANPRESTO
- 96年11月
- 5800日元
- 1人

永世名人2

著名游戏系列的第2作，比前作有所进步，可以一玩。其中收录的将棋棋谱更是许多将棋爱好者的衷爱之作。

- KONAMI
- 96年12月13日
- 5300日元
- 1人

SS 机能一览表

处理器	主系统	SH2(28.7MHz) × 2
	声音	680001(1.3MHz)
记忆体	运作用记忆体	16Mbit
	影像用记忆体	12Mbit
	音响用记忆体	4Mbit
	CD 暂存区	4Mbit
	IPL ROM	4Mbit
	储存用记忆体	256Kbit
画面	解像度	最大为 704 × 480 点
	同时显示颜色数目	16.7M 色(24BIT COLOUR)
	色盘显示颜色数目	2048 色
	角色显示能力	扩大、缩小、变形
卷轴	卷轴显示	最多 5 层
	正常卷轴	4 层
	回转卷轴	2 层
	视窗面	2 层
	特殊机能	横向线性卷轴
		纵向块面卷轴
		扩大缩小
CG	多边形	专用硬件
	特殊机能	POLYLINE、MESH、半透明效果
		平面阴影
		渐变阴影
声音	PCM 音源 / FM 音源	32CH AUDIO DSP
CD	光碟机	智慧型 2 倍速
附件	MOVIE	对应 VCD PLAYBACK CONTROL

96日本电子游戏总排名

名次	游戏名称	机种	销量
1	铁拳Ⅱ	PS	1079585
2	口袋妖怪	GB	1048239
3	超级玛利奥 RPG	SFC	956348
4	BIO HAZARD	PS	942987
5	达比骑师 96	SFC	903200
6	勇者斗恶龙Ⅲ	SFC	719886
7	超级玛利奥 64	N64	685447
8	妖精战士Ⅱ	PS	672420
9	TOBAL NO.1	PS	657816
10	勇者斗恶龙Ⅵ—幻之大地	SFC	599335
11	迷你四驱赛车	SFC	576803
12	RAGE RACER	PS	571107
13	星之卡比	SFC	563806
14	街霸 ZERO	PS	538582
15	圣龙战记	SFC	474680
16	超级大金刚 2	SFC	472608
17	玛利奥赛车 64	N64	460504
18	超级大金刚 3	SFC	447125
19	火焱之纹章—圣战的系谱	SFC	429763
20	波洛古罗斯物语	PS	406454
21	NIGHTS	SS	392383
22	女神异闻录	PS	391556
23	世界棒球 EX	PS	388152
24	超级棒球 5	SFC	382731
25	心跳回忆	SS	374936
26	VR 战士Ⅱ	SS	373926
27	格斗之蛇	SS	364869
28	樱花大战	SS	359485
29	超级炸弹人 4	SFC	356919
30	VR 战士对格斗之蛇	SS	353535

名次	游戏名称	机种	销量
31	妖精战士	PS	353260
32	实况职棒 3	SFC	349877
33	第 4 次机器人大战 S	PS	347865
34	世嘉拉力冠军赛	SS	347402
35	恶魔猎人	SS	340105
36	机动战士高达 2.0	PS	336275
37	电脑战机	SS	323756
38	亚特兰大奥运	PS	320452
39	街头霸王 ZERO2	SS	309593
40	街头霸王 ZERO	SS	291362
41	翼龙战士	SS	289420
42	运动之路	SS	274201
43	E · O	SS	272746
44	龙之力量	SS	272166
45	V 足球’96	SS	265617
46	格斗之王’95	SS	257294
47	机动战士高达外传 I	SS	239788
48	新超级机器人大战	SS	239245
49	RPG 工具 2	PS	234923
50	VR 特警 2	SS	231994
51	魂之刃	PS	231100
52	J 联盟足球	SS	228304
53	方程赛车 F1	PS	225821
54	守护英雄	SS	216059
55	VR 小子	SS	210824
56	综合大赛’96	SS	202374
57	NAMCO 名作集 2	PS	202237
58	闪光球	PS	200047
59	银河之星	SS	200035
60	荒野之枪	PS	195940

世嘉与百代 两大公司合并

1996年对日本电玩界来说是一个变化巨大的动荡之年。N64销售情况并不理想，SS与PS则一直保持着激烈的竞争，而3DO基本上以退出游戏舞台。最近，ENIX先后决定为PS和SS制作游戏又立刻成为今年业界一大话题，这似乎预示着1997年绝不会风平浪静。

1月23日，日本电玩界又传出了一条震惊业界的爆炸性新闻，世嘉(SEGA)公司和百代(BANDAI)公司将于今年10月1日正式合并，成立世嘉百代公司。此消息是1月23日由世嘉和百代公司共同公布的。作为著名的游戏公司以及大型的玩具公司，它们的合并意味着什么呢？有关人员表示："我们认为，为了提高联合企业的综合力量，成立全球规模的多媒体娱乐公司，双方有必要将各自拥有的经营资本合体"。

世嘉百代公司合并后，现百代株式会社社长山科城将担任社长，现世嘉株式会社的会长大川功任新会长，现世嘉株式会社社长中山隼雄任副会长。位于东京都大田区的世嘉公司的办公楼将作为新公司主楼继续使用。据保守估计两公司合并后年销售额可突破6000亿日元。

关于百代公司在PS及其他机种的软件开发工作，目前仍然继续进行，包括百代的子公司BANPRESTO。